



SKRIPSI

**KEMAMPUAN MAHASISWA PROGRAM STUDI DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
DALAM BERKARYA KOMIK**

**HASNAWATI J.
1381040001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017**

**KEMAMPUAN MAHASISWA PROGRAM STUDI DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
DALAM BERKARYA KOMIK**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan Seni Rupa**

**HASNAWATI J.
1381040001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : “Kemampuan Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi
Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
dalam Berkarya Komik”

Atas Nama Mahasiswa:

Nama : Hasnawati J.

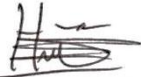
NIM : 1381040001

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Seni dan Desain

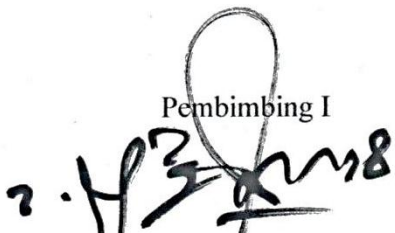
Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah disetujui
oleh pembimbing untuk dijilid.

Makassar, Desember 2017



Hasnawati J.
NIM. 1381040001

Pembimbing I



Drs. Benny Subiantoro, M.Sn.
NIDN. 0025055403

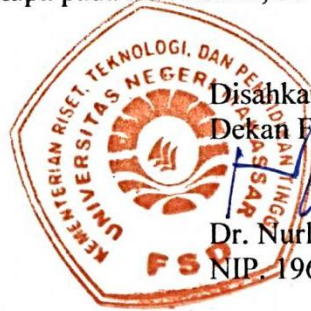
Pembimbing II



Drs. Yabu M., M.Sn.
NIP. 19551291201 198121 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama: **Hasnawati J. NIM 1381040001** dengan judul “Kemampuan Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Berkarya Komik” diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar dengan SK Nomor: 2201/UN36.21/PP/2017 Tanggal 24 November 2017 untuk memenuhi sebagai persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Proram Studi Pendidikan Seni Rupa pada hari Kamis, 30 November 2017.



Disahkan oleh
Dekan Fakultas Seni dan Desain

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum
NIP. 19630121 198903 2 001

Panitian Ujian

1. Ketua
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum
2. Sekretaris
Prof. Dr. H. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd
3. Pembimbing I
Drs. Benny Subiantoro, M.Sn
4. Pembimbing II
Drs. Yabu M., M.Sn
5. Penguji I
Prof. Dr. H. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd
6. Penguji II
Drs. H. Abdul Azis Said, M.Sn

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Kemampuan Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Berkarya Komik” ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya tulis ilmiah yang telah lazim digunakan, serta berkat bimbingan dari dosen yang telah membimbing saya dari awal hingga akhir pengerjaan skripsi.

Jika pernyataan diatas terbukti tidak sesuai, maka saya bersedia menerima sanksi yang diterapkan oleh pihak Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Makassar, Desember 2017



Hasnawati J.
NIM. 1381040001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Fainna ma’al usri yusra” (Q.S. Al-Insyirah: 5)

Artinya: “Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

Yakinlah bahwa kita akan memperoleh kesuksesan

Jangan biarkan kesuksesan itu pergi hanya karena 1 kegagalan.

Hidup itu perlu usaha dan doa

Dan tidak ada yang salah jika harus menentukan pilihan.

Cobalah dan jalani!

Jika jatuh, ayo bangkit lagi.

Diri kita yang memilih

Diri kita yang jalani

Tapi jangan biarkan hanya diri kita yang menikmati hasilnya.

Berbagilah.

Karya Tulis ini

Kupersembahkan untuk orangtuaku, keluargaku

Saudara-saudariku, dan teman-temanku

ABSTRAK

Hasnawati J., 1381040001. *Kemampuan Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Berkarya Komik*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya komik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi untuk melihat situasi dan proses yang terjadi tanpa adanya hipotesis awal. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dilakukan melalui tes. Dari Kelas A, kategori (baik) = 25% dan (cukup) = 25% dan Kelas B, kategori (baik) = 25% dan (cukup) = 25% jika digabungkan kategori (baik) dari Kelas A dan Kelas B maka ada (50%) dengan kategori (baik) dan (50%) dengan kategori (cukup). Dengan demikian kemampuan mahasiswa DKV Semester IV Angkatan 2015 dalam berkarya komik berbanding yaitu dengan (50% : 50%). Dalam hal ini, sebaiknya mahasiswa dapat mengikuti proses dan langkah-langkah atau cara menggambar komik realis yang telah diajarkan dosen mata kuliah, rajin menghadiri perkuliahan, jika ada hal yang tidak dimengerti alangkah bagusnya jika dipertanyakan kepada yang lebih tahu dan ada lebih baiknya pangajar menyediakan buku pegangan tentang tahap-tahap menggambar komik, yang mana buku tersebut bisa menjadi pegangan mahasiswa dalam mata kuliah komik ini.

Kata kunci : *Kemampuan, Menggambar, Komik, Desain Komunikasi Visual.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Kemampuan Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Berkarya Komik”.

Pada kesempatan kali ini kami juga ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP. Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Nurlina Syahrir, M. Hum. Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar yang selalu mendukung dan membantu sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
3. Prof. Dr. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
4. Drs. Benny Subianto, M.Sn. Pembimbing I dan Drs. Yabu M., M.Sn. Pembimbing II yang bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun karya tulis ini penelitian ini.
5. Kepala Laboratorium Pendidikan Seni Rupa dan Kepala Laboratorium Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

6. Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar yang telah membimbing penulis di bangku kuliah
7. Para Staf Pegawai Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar atas bantuan dan pelayanannya kepada penulis sehingga berbagai urusan dapat selesai dengan lancar.
8. Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar yang mengikuti Mata Kuliah Komik. Sehingga penulis dapat melakukan penelitian ini.
9. Orangtua saya ayah dan ibu, Junudi (almarhum) dan Sulaeha, yang selalu menjadi motivator, terutama ibu yang selalu memberi semangat dalam menjalani perkuliahan. Serta kakak-kakak saya yang telah membiayai dalam pendidikan sampai sekarang ini.
10. Terima kasih kepada Kema, Himasera, *DE Art Studio* UNM dan komunitas *STOFO* dan KOMPUS.
11. Terima kasih kepada semua teman-teman seperjuangan (APOCALIPPTO 2013), kakak-kakak senior, adik-adik, dan semua keluarga besar Fakultas Seni dan Desain. Semoga semua bantuan yang kalian berikan mendapatkan balasan setimpal dari Allah SWT.

Akhirnya penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan maupun kesalahan, oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi perbaikan penulisan maupun pada penelitian.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Makassar, Desember 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SKEMA DAN TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	6
A. Tinjauan Pustaka	6
B. Kerangka Pikir	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Variable Penelitian dan Desain Penelitian	38

C. Definisi Operasional Variabel	39
D. Populasi dan Sampel Penelitian	39
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian	71
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	79
RIWAYAT HIDUP	112

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Gambar pada Dinding Goa Lascaux.	7
Gambar 2. Permadani sepanjang 76 m, menggambarkan peristiwa penaklukan pasukan Norman atas Inggris tahun 1006 M.....	8
Gambar 3. Rudolphe Topffer komik yang berjudul “ <i>The Adventures of Obadiah Oldbuck</i> ”. Eropa, tahun 1873.....	9
Gambar 4. R.F. Outcault. Komik yang berjudul “ <i>Hogan’s Alley</i> ”. (1895) ...	10
Gambar 5. R.F. Outcault. Buku berjudul “ <i>The Yellow Kid</i> ”. (1896)	11
Gambar 6. Komik <i>SUPERMAN</i> (1938)	11
Gambar 7. Herge, komik berjudul “ <i>Tintin</i> ”. (Eropa, 1929). Dan Uderzo komik berjudul “ <i>Asterix</i> ”, di Eropa	12
Gambar 8. Komik Batman dan <i>Spiderman</i>	12
Gambar 9. Osamu Tezuka, komik berjudul “ <i>Shintakarajima</i> ”. Di Jepang.....	13
Gambar 10. Komik Indonesia	17
Gambar 11. Komik Strip	24
Gambar 12. Komik Buku	25
Gambar 13. Komik Humor atau Komedi.....	26
Gambar 14. Komik Petualangan.	26
Gambar 15. Komik Biografi.	27
Gambar 16. Komik Ilmiah	28
Gambar 17. Komik Edukasi.....	28
Gambar 18. Komik Promosi (Iklan).....	29
Gambar 19. Komik Wayang	30

Gambar 20. Komik Silat	31
Gambar 21. Komik <i>Online</i>	31
Gambar 22. Sebuah halaman buku komik yang menunjukkan rangkain gambar yang berceritera	33
Gambar 23. “Ceritaku di Bira”	50
Gambar 24. “Petualangan ke Bira”	52
Gambar 25. “Kesedihan di Bira”	54
Gambar 26. “Indahnya Pemandangan <i>Sunrise</i> Bira”	56
Gambar 27. “ <i>Bira Love Story</i> ”	58
Gambar 28. “ <i>Trip to</i> Tanjung Bira”	60
Gambar 29. “Yuk Bira”	62
Gambar 30. “Puncak Pua Janggo”	64
Gambar 31. “Jalan-jalan ke Bira”	66
Gambar 32. “Bira Mesti dikenang”	68
Gambar 33. “Petualangan ke Bira”	79
Gambar 34. “Ceritaku di Bira”	80
Gambar 35. “ <i>Damn I Love Bira</i> ”	81
Gambar 36. “ <i>a Promise in Bira</i> ”	81
Gambar 37. “Kesedihan di Bira”	82
Gambar 38. “Indahnya Pemandangan <i>Sunrise</i> Bira”	83
Gambar 39. “ <i>Happy Bira Beach</i> ”	84
Gambar 40. “ <i>DKV go to Bira</i> ”	85
Gambar 41. “Potret Bira”	86
Gambar 42. “Pantai Bira”	87

Gambar 43. “ <i>Trip to Pantai Bira</i> ”	88
Gambar 44. “ <i>Memory di Bira</i> ”	88
Gambar 45. “Pantai Bira”	89
Gambar 46. “ <i>Bira Love Story</i> ”	90
Gambar 47. “Si Cantik Bira”	91
Gambar 48. “ <i>Diary in Bira</i> ”	92
Gambar 49. “ <i>Trip to Tanjung Bira</i> ”	92
Gambar 50. “Berlibur di Pantai”	93
Gambar 51. “Yuk ke Bira”	94
Gambar 52. “Puncak Pua Janggo”	95
Gambar 53. “Jalan-jalan ke Bulukumba Bira”	96
Gambar 54. “Jalan-jalan ke Bira”	97
Gambar 55. “Bira Mesti dikenang”	98
Gambar 56. “Sampah di Panrang Luhu”	99
Gambar 57. “Liburan dimusim Hujan Kurang Bersahabat”	100
Gambar 58. “Gerbang Pulau Samalona Jadi Saksi”	101
Gambar 59. “Wisata Pantai Bulukumba Panrang Luhu”	102
Gambar 60. “Pua Janggo”	102
Gambar 61. Pemberian Materi Pembelajaran Mata Kuliah Komik oleh dosen pengajar	103
Gambar 62. Pemberian Materi Pembelajaran Mata Kuliah Komik	103
Gambar 63. Pemeriksaan Ujian Komik Realis	104
Gambar 64. Proses Belajar Mengajar Mata Kuliah Komik	104
Gambar 65. Hari ke 2 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira.....	105

Gambar 66. Hari ke 2 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira.....	105
Gambar 67. Hari ke 2 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira.....	106
Gambar 68. Hari ke 2 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira.....	106
Gambar 69. Hari ke 2 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira.....	107
Gambar 70. Hari ke 3 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira.....	107
Gambar 71. Hari ke 3 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira.....	108
Gambar 72. Hari ke 3 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira.....	108

DAFTAR SKEMA DAN TABEL

	Halaman
Skema 1. Kerangka Pikir Penelitian.....	36
Skema 2. Desain Penelitian.....	38
 Tabel 1. Kriteria khusus yang dapat dijadikan basis penilaian terhadap karya seni ilustras naratif (buku komik)	 34
Tabel 2. Keadaan Populasi Mahasiswa dalam mata kuliah komik	39
Tabel 3. Rentang penilaian kontrak perkuliahan.....	42
Tabel 4. Nilai Kelas A Mata Kuliah Komik	46
Tabel 5. Nilai Kelas B Mata Kuliah Komik.....	47
Tabel 6. Data dari Kelas A Mata Kuliah Komik.....	48
Tabel 7. Rata-rata Nilai Kelas A Mata Kuliah Komik.....	48
Tabel 8. Data dari Kelas B Mata Kuliah Komik.....	49
Tabel 9. Rata-rata Nilai Kelas B Mata Kuliah Komik..	49
Tabel 10. Konsep komik “Ceritaku di Bira”.....	51
Tabel 11. Konsep Komik “Petualangan ke Bira”.....	53
Tabel 12. Konsep komik Kesedihan di Bira”.....	55
Tabel 13. Konsep “Indahnya Pemandangan <i>Sunrise</i> Bira”.....	57
Tabel 14. Konsep komik “Bira <i>Love Story</i> ”.....	59
Tabel 15. Konsep komik “ <i>Trip to</i> Tanjung Bira”..	61
Tabel 16. Konsep komik“Yuk ke Bira”.....	63
Tabel 17. Konsep komik“Puncak Pua Janggo”.....	65

Tabel 18. Konsep komik “Jalan-jalan ke Bira”	67
Tabel 19. Konsep komik “Bira Mesti Dikenang” ..	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Umumnya, banyak bentuk kesenian yang tumbuh pesat disebabkan banyaknya diminati oleh lingkungan. Karena itu minat dan apresiasi masyarakat merupakan aspek yang sangat menentukan bagi perkembangan kesenian. Seni atau kesenian adalah bagian dari kebudayaan yang menyangkut segi keindahan. Oleh sebab itu dari kesenian ini ada yang membuat definisi (batasan) yaitu: Kesenian adalah segala bentuk keindahan yang diciptakan manusia. Kesenian yang merupakan ekspresi gagasan atau perasaan manusia yang diwujudkan melalui pola kelakuan yang menghasilkan karya yang bersifat estetis dan bermakna, dalam penciptaan kesenirupaan atau seni yang bersifat pertunjukan (musik, tari, dan teater) pencipta harus memiliki kemauan dan kemampuan untuk sanggup membuat suatu hasil karya.

Kemampuan dalam Kamus Bahasa Indonesia, yaitu kuasa (bisa, sanggup melakukan sesuatu). Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan, kemampuan merupakan sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang.

Dalam hal ini Perkembangan seni di Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar telah membagi 4 Program Studi yaitu Pendidikan Seni Rupa, Desain Komunikasi Visual (DKV), Pendidikan Seni Tari, Drama, dan Musik (Sendratasik), dan Seni Tari Murni. Itulah Program Studi yang ada pada Fakultas Seni dan desain di Universitas Negeri Makassar dan pada Program Studi Desain

Komunikasi Visual (DKV) menyajikan berbagai mata kuliah teori dan praktik, antara lain: dasar desain dwimatra, dasar desain trimatra, trimatra, gambar bentuk, gambar teknik, gambar ekspresif, ilustrasi, fotografi, komik, tifografi, grafika, animasi, periklanan, digital desain, dan lainnya. Dilihat pada mata kuliah yang dipelajari di Program Studi Desain Komunikasi Visual ada beberapa mata kuliah yang sama pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa yaitu dasar desain dwimatra dan trimatra, gambar bentuk, gambar teknik, gambar ekspresif, yang biasanya akan dikembangkan pada mata kuliah ilustrasi, besar kemungkinan mata kuliah ilustrasi ada kaitannya dengan mata kuliah komik. Dalam Kamus Bahasa Indonesia “ilustrasi adalah hiasan; gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya); gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul, dan sebagainya); (penjelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan, dan sebagainya). Sedangkan “mengilustrasikan adalah memberikan ilustrasi; bersifat menjelaskan dengan gambar; memberikan gambaran.” Dan arti komik dalam kamus Bahasa Indonesia “komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku), yang umumnya mudah dicerna dan lucu.” Jadi dalam hal ini gambar ilustrasi merupakan penggambaran suatu peristiwa, yang ada hubungannya dengan komik yaitu cerita yang dilengkapi dengan gambar.

Perkembangan komik sendiri pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain telah memiliki kemajuan dalam segi minat mahasiswa terhadap komik. Terbukti pada Zul Fiqhri mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar yang telah selesai

tahun 2016 mengambil penelitian skripsi dengan judul “Pesan Pendidikan Komik Manga Naruto Karya Masashi Kishimoto”, tidak hanya itu di Fakultas Seni dan desain terdapat pula komunitas (STOFO) *Story From The Ordinary* yang mengumpulkan mahasiswa yang memiliki bakat dan minat dalam menggambar kartun, ada pula (KOMPUS) Komik Kampus yang menyediakan cerita bergambar yang ada dalam perkuliahan, kisah hidup mahasiswa, dan cerita kampus lainnya. Hal tersebut lebih banyak dipengaruhi oleh kemampuan berkarya komik yang lebih baik, dan eksistensi komik sendiri terhadap perkembangan seni, serta kebutuhan masyarakat. Meskipun dengan minat mahasiswa tersebut, perkembangan komik di Kota Makassar belum menunjukkan hal-hal baru atau wacana baru dalam merespon *post-modernism* jika dibandingkan dengan Kota-Kota besar lainnya di Indonesia. Kurangnya kajian proses berkarya dan konsep dalam pelajaran komik merupakan faktor dasar yang menyebabkan hal tersebut. Literatur-literatur tentang komik pun masih sangat kurang, baik dalam bentuk sajian teori dan praktik, yang tentunya sangat berguna bagi para mahasiswa guna melakukan kajian awal sebelum proses berkarya komik sehingga mampu menghasilkan karya komik yang lebih baik lagi dengan teknik-teknik yang diajarkan pada mata kuliah komik.

Dengan permasalahan tersebut, sehingga penulis sebagai salah satu mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang berminat terhadap seni ilustrasi dan komik akhirnya ingin melakukan penelitian tentang “Kemampuan Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Berkarya Komik” pada semester IV angkatan

2015 yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas A dan kelas B, dalam mata kuliah komik sebagai bentuk pertanggungjawaban yang diharapkan mampu mengetahui kemampuan berkarya komik pada mahasiswa yang diteliti.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya komik?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya komik?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya komik.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya komik.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui kemampuan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya komik.
2. Dapat mengetahui faktor pendukung dan penghambat mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya komik.
3. Memberikan sumbangan pemikiran terhadap proses berkarya komik secara khususnya mata kuliah komik dalam kajian konsep dan praktik. Dan dapat menjadi bahan pembelajaran untuk mahasiswa dan dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, dan tentunya bagi penulis sendiri.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini penulis akan mengemukakan beberapa landasan teori dan pengertian dasar dan pembahasan yang berkaitan tentang komik. Penggalan sub-pokok dari judul penelitian dimaksudkan untuk menghindari kemungkinan multi tafsir dan memudahkan untuk mencapai tujuan penelitian.

1. Pengertian Komik

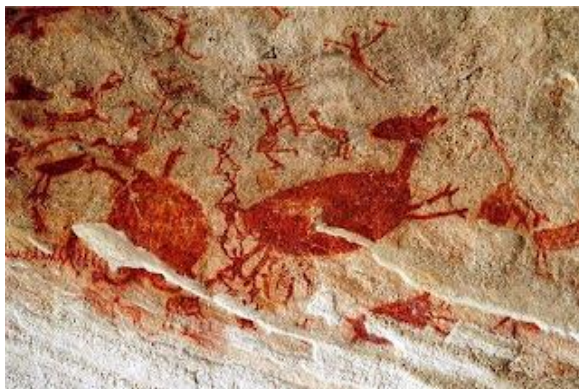
Komik adalah sebuah cerita bergambar. Dalam kamus Bahasa Indonesia “komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku), yang umumnya mudah dicerna dan lucu.” Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

2. Sejarah Komik

Komik, seolah menjadi kata yang tidak asing lagi di telinga kita. Yang biasanya terbersit di benak kita ketika mendengar kata komik adalah cerita bergambar. Namun apakah pengertian kata komik sebenarnya? pada kenyataannya komik memiliki definisi yang beragam. Will Eisner, komikus senior yang dianggap sebagai Bapak Buku Komik di Amerika, menyebut komik

sebagai tatanan gambar dan kumpulan kata yang berurutan. Hal ini berbeda dengan yang dikatakan oleh Scott McCloud, komikus terkenal dan penulis buku tentang dunia komik. Menurut McCloud, komik adalah gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik bagi orang yang melihatnya. Sementara menurut R.A. Kosasih, Bapak Komik Indonesia, komik adalah media atau alat untuk bercerita. Namun dari ketiga pengertian menurut para ahli diatas entah mana yang benar.

Bila komik didefinisikan sebagai rangkaian gambar yang berurutan, berarti komik telah menjadi bagian dari budaya manusia di seluruh dunia sejak zaman dahulu, bahkan sebelum manusia mengenal tulisan. Di Prancis Selatan, misalnya, para arkeolog menemukan gambar-gambar berwarna pada dinding Goa Lascaux yang diperkirakan sudah ada kurang lebih sejak 17.000 tahun lalu. Gambar hewan seperti bison, banteng, dan kerbau yang ada di dinding goa itu diduga menjadi media komunikasi bagi masyarakat yang hidup pada masa tersebut dan dianggap sebagai “komik” paling kuno di dunia.



Gambar 1.
gambar pada dinding Goa
Lascaux.
Sumber: Sejarah-komik-dunia.htm

Ada pula lukisan pada dinding piramida di Mesir yang diperkirakan dibuat pada tahun 1300 SM. Gambar yang melekat pada makam raja-raja Mesir tersebut menjadi bukti bahwa pada masa itu manusia sudah mengenal cara berkomunikasi nonverbal. Sama halnya dengan gambar berupa beberapa sosok manusia tengah menggiring kuda yang tertera pada guci klasik buatan Ergotimos dan Kleitias dari Yunani yang kira-kira dibuat pada 579 SM.

Di Prancis, para peneliti purbakala menemukan permadani sepanjang 76 meter yang menggambarkan rangkaian kronologis tentang peristiwa penaklukan pasukan Norman atas Inggris yang berawal pada tahun 1066 M. Jadi, kapan tepatnya komik muncul di dunia tidak bisa disebutkan dengan pasti.



Gambar 2. Permadani sepanjang 76 meter, menggambarkan peristiwa penaklukan pasukan Norman atas Inggris tahun 1006 M.

Sumber: Sejarah-komik-dunia.htm

Menurut Roger Sabin, penulis dunia komik yang juga pengajar di sebuah universitas ternama di Inggris, komik cetak pertama yang pernah ada adalah komik yang berjudul *“A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot”* karya Francis Barlow yang dibuat pada tahun 1682.

Tapi pernyataan Sabin tadi dibantah oleh Eddie Campbell, seorang komikus dan kartunis asal Skotlandia. Menurut Campbell, hasil karya Francis Barlow itu adalah gambar kartun, sama halnya dengan komik karya Rowlandson tahun 1782 yang membuat kartun bertema politik dan ditambah narasi. Karya para kartunis itu lebih tepat disebut sebagai gambar yang dinarasikan.

Lalu, di Eropa, pada tahun 1873, seorang komikus berkebangsaan Swiss, Rudolphe Topffer, menyelesaikan pembuatan komiknya yang berjudul “The Adventures of Obadiah Oldbuck”. Ia lalu mengklaim komik itu sebagai komik pertama di Eropa, bahkan dunia.



Gambar 3. Rudolphe Topffer komik yang berjudul “The Adventures of Obadiah Oldbuck”. Eropa, tahun 1873.
Sumber: Sejarah-komik-dunia.htm

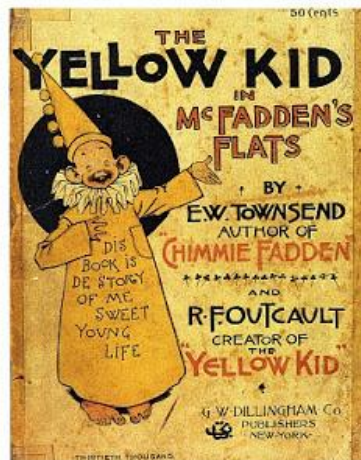
Tapi, Pada tahun 1884, sebuah komik karya Ally Sloper berjudul “*Half Holiday*” dipublikasikan dan dianggap sebagai komik strip majalah yang paling pertama di dunia. Selanjutnya, pada tahun 1895 lahir terobosan baru di dunia komik, yakni munculnya komik berseri dengan tokoh tetap. Dibuat oleh R.F.

Outcault, komik yang berjudul "*Hogan's Alley*" itu menjadi sangat populer sehingga meningkatkan pendapatan bagi pemilik koran yang memuatnya. Bahkan "*Hogan's Alley*" digadang-gadangkan menjadi penanda awal bangkitnya komik di Amerika.



Gambar 4. R.F. Outcault. komik yang berjudul "*Hogan's Alley*". (1895)
Sumber: Sejarah-komik-dunia.htm

Satu tahun kemudian, pada tahun 1896, Richard Felton Outcault meluncurkan buku yang kemudian dianggap sebagai buku komik pertama di dunia. Dalam buku berjudul "*The Yellow Kid*" itu, Outcault menerapkan inovasi baru yang belum pernah dilakukan oleh komikus pada zaman itu. "*The Yellow Kid*" kemudian dianggap sebagai titik tolak komik modern dunia, yang kemudian diikuti oleh masa keemasan komik pada tahun 1930-an. Pada masa itu, bermunculanlah karakter komik yang kemudian menjadi legenda sampai sekarang, seperti Flash Gordon, Dick Tracy, Tarzan, Superman, hingga Batman dan Captain Marvel.



Gambar 5. Richard Felton Outcault buku berjudul “*The Yellow Kid*”. (1896)
Sumber: Sejarah-komik-dunia.htm

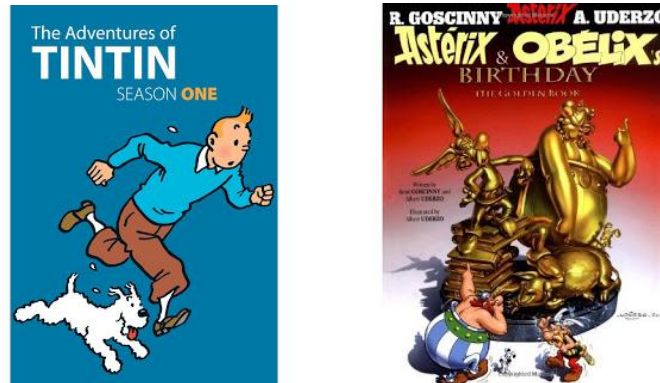
Setelah itu, semangat membuat komik pun makin menjalar di mana-mana. Para komikus menciptakan berbagai tokoh cerita yang kemudian menjadi populer hingga ke seluruh dunia. Sebut saja tokoh *superhero* *Superman* yang muncul pertama kali pada tahun 1938.



Gambar 6. Komik *SUPERMAN* (1938)
Sumber: Sejarah-komik-dunia.htm

Sementara itu, di Eropa, pada tahun 1929 muncul sebuah karya komik populer berjudul “*Tintin*” yang dikarang oleh Herge, seorang seniman dan komikus berkebangsaan Belgia. “*Tintin*” yang memiliki genre drama petualangan

itu mampu mendominasi pasar hingga tahun 1970-an. Selain “*Tintin*”, komik Eropa lainnya yang juga terkenal adalah “*Asterix*” karya Uderzo.



Gambar 7. Hergé, komik berjudul “*Tintin*”. (Eropa, 1929).
Dan Uderzo komik berjudul “*Asterix*”, di Eropa
Sumber: Sejarah-komik-dunia.htm

Pada tahun 1930, dunia komik Amerika yang didominasi genre kepahlawanan dimulai dengan munculnya komik *Superman*. Komik yang berkisah tentang superhero itu ternyata sangat diminati oleh pasar, sehingga bermunculanlah komik-komik lain dengan tema yang serupa seperti *Batman*, *Spiderman*, dan lain sebagainya.



Gambar 8. Komik *Batman* dan *Spiderman*
Sumber: Sejarah-komik-dunia.htm

Sementara itu, di Asia, komik mulai marak setelah perang dunia kedua. Dunia komik Asia diwakili oleh Jepang, produsen komik terbesar di kawasan Asia. Osamu Tezuka dianggap sebagai pelopor komik Jepang yang terkenal karena karyanya, “*New Treasure Island*” dan “*Shintakarajima*”. Di Jepang, perkembangan komik sangatlah cepat dan kondusif karena ditunjang oleh pengadaan buku kompilasi yang didukung para komikus muda dan tua.



Gambar 9.
Osamu Tezuka, komik berjudul
“*Shintakarajima*”. Di Jepang.
Sumber: Sejarah-komik-dunia.htm

Adapun sejarah komik di Jepang dan komik di Indonesia adalah, sebagai berikut:

a. Sejarah Komik di Jepang

Manga, merupakan sebutan untuk komik di Jepang. Tidak ada yang tahu secara pasti kapan komik masuk pertama kali ke Jepang, tetapi pada mulanya komik Jepang adalah peniruan dari film animasi *Walt Disney* oleh Ozamu Tezuka (1928-1989) dan merupakan cikal bakal dari komik Jepang modern. Beliau mengekspresikan gerakan

film-film animasi *Walt Disney* ke dalam komik Jepang. Karya-karya beliau setelah akhir perang dunia II membuka era baru untuk komik Jepang.

Karena pada mulanya komik di Jepang adalah peniruan dari film animasi dari *Walt Disney* maka saat itu para penggemar komik Jepang adalah anak-anak. Namun pada tahun 1959 mulai diterbitkan dua majalah mingguan untuk anak laki-laki yaitu *Shonen Magazine* dan *Shonen Sunday*. Saat itu hiburan untuk anak di Jepang hanyalah komik saja, belum ada anime (sebutan untuk film animasi di Jepang) dan tentu saja belum ada *game* komputer. Sepuluh tahun kemudian, majalah komik untuk remaja mulai terbit, *Manga Action* (1967), *Young Comic* (1967), *Play Comic* (1968) dan *Big Comic* (1967). Pembaca komik yang usianya kurang lebih sembilan tahun pada tahun 1959, maka pada saat itu (tahun 1967) mereka telah berumur kurang lebih delapan belas tahun dan telah masuk masa remaja sehingga mereka mau membaca komik yang cocok dengan usia dan selera mereka

Ciri-ciri khusus gambar komik genre baru ini adalah realisme. Gaya realis atau yang disebut juga “Gegiga” (Geki artinya gambar, Ga artinya gambar) merupakan gaya yang mendominasi komik Jepang saat itu. Pada masa itu cerita juga berubah menjadi realis dan serius.

Kemudian dari tahun ke tahun komik Jepang terus berkembang dengan munculnya mangaka-mangaka baru yang menghasilkan genre-

genre baru yang lebih variatif dan menarik, seperti *Gundam*, *One Piece*, *Naruto*, *Bleach*, *Slam Dunk*, dan lain-lain.

Selain komik Jepang, majalah mingguan komik yang setiap minggu muncul juga menarik para penggemar manga di Jepang. Majalah mingguan ini biasanya berisi minimal 400 halaman atau lebih dan juga berisi minimal lima judul komik. Di Jepang majalah komik digolongkan menurut usia dan jenis kelamin pembacanya.

Misalnya ada *Shonen Magazine* dan *Shonen Jump*, keduanya mempunyai eksemplar jutaan dan majalah komik yang paling besar di Jepang. *Shonen* artinya artinya anak laki-laki, berarti *shonen manga* artinya komik untuk anak laki-laki usia SD dan SMP. Ada juga *Nakayoshi* (artinya sahabat) dan *Shojo Comic*, majalah ini diterbitkan untuk anak perempuan usia SD dan SMP. Untuk para remaja diterbitkan juga majalah *Young Comic* dan *Young Jump*. Masih ada penggolongan lainnya yaitu *Ladies Comic* yaitu komik untuk perempuan yang usianya kira-kira 20-30 tahun dan ada juga majalah dewasa umum, yaitu majalah komik yang diterbitkan khusus dewasa dan remaja yang usianya dibawah 18 tahun tidak diperbolehkan untuk membelinya. Namun komik seperti ini kebanyakan dijual di mini market-mini market, jadi anak kecil pun bisa membelinya. Hal seperti inilah yang harus dihilangkan.

Di Jepang peredaran komik impor dari luar negeri sedikit sekali dibandingkan produk lokal. Tentu saja gambar ala komik Amerika

sudah diamabil menjadi salah satu unsur gaya komik Jepang. Misalnya gaya gambar Toriyama Akira pengarang *Dragon Ball*, dan siapa saja tahu nama *Superman*, *Batman*, *Spiderman* tetapi komiknya tidak dapat ditemukan di toko buku di Jepang. Diantara komik Amerika, yang lumayan laris adalah serial Peanuts (cerita si anjing *Snoopy*) saja. Sementara komik Prancis, yaitu *Bande Dessinee* (BD), terutama karya Moebius atau Enki Bilal berpengaruh besar pada pengarang komik Jepang, misalnya Otomo Katsuhiro (pengarang Akira). Tetapi sayangnya di Jepang BD dijual sebagai barang seni rupa, dan harganya cukup mahal. Kebanyakan komik dari Jepang telah dibuat anime (film animasi) yang sesuai dengan cerita yang terkandung di dalam komik tersebut sejak tahun 1950 untuk meningkatkan penjualan dan mempromosikan kepada masyarakat, sehingga selain membaca, para penggemar komik juga dapat melihat filmnya. Seperti: *Crayon Shinchan*, *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Gundam*, *One Piece* dan masih banyak lagi.

b. Sejarah Komik Indonesia

Komik Indonesia adalah komik yang berasal dari Indonesia, atau hasil karya seorang komikus Indonesia. Salah satu contoh cara bercerita menggunakan gambar ini pada masa purbakala adalah relief-relief yang terdapat pada candi-candi yang tersebar di seluruh Indonesia. Tidak ada kesepakatan yang pasti mengenai “gaya gambar” dan “gaya cerita” Komik Indonesia.

Komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Dalam sebuah buku berjudul “Komik Indonesia” yang ditulis oleh Marcel Bonneff, dan kemudian dipublikasikan di Paris pada 1974, mengungkapkan kajian ilmiah secara komprehensif dan mendalam. Marcel Bonneff mencoba mencari benang merah perjalanan komik di Indonesia, mulai dari masa prasejarah, dengan mengacu pada epos Mahabharata dan Ramayana yang terdapat pada relief Candi Borobudur dan Prambanan, sampai awal 1970-an.



Gambar 10. Komik Indonesia
Sumber: (Judul buku Komik Indonesia,
Penulis Marcel Bonneff, Penerbit: KPG, 1998)

Salah satu bagian penting penelitian Marcel Bonneff ini adalah usahanya menghubungkan antara komik, konteks sosio-kultural, dan jaringan yang melingkarinya. Maka ia tidak dapat melepaskan diri dari pembicaraan mengenai harapan-harapan pembaca berikut realitas yang dihadapinya, sistem penerbitan dan pendistribusiannya, minat baca dengan berbagai permasalahannya, dan pandangan dunia komik Indonesia sebagai dokumen sosial. Inilah salah satu teladan studi kebudayaan populer, yang diberbagai universitas terkemuka kini makin diminati para pakar budaya.

Penelitian yang dilakukan Marcel Bonneff selama beberapa tahun di berbagai kota besar di Indonesia terhadap 300-an komikus dan ratusan judul komik Indonesia memperlihatkan bahwa: komik, yang semula sering diperlakukan sebagai produk budaya pinggiran, menjadi bahan yang menarik untuk diteliti dari berbagai aspek. Komik tak perlu lagi dipinggirkan dalam studi-studi kebudayaan, meski tergolong dalam kategori kebudayaan populer. (Bonneff, 1998).

Secara sistematis, Marcel Bonneff mengawali pembicaraannya lewat deskripsi umum dunia perkomikan di Indonesia; dimana tempatnya dalam kajian budaya; alasan menempatkannya sebagai dokumen sosial; dan penjelasan mengenai sumber data penelitian yang meliputi latar belakang pengarang dan pembaca, serta agen, kios, serta taman bacaan sebagai pusat interaksi. Penelitian Bonneff

mengungkapkan "komik sebagai produk konsumsi dan pentingnya komik sebagai cermin masyarakat masa kini" (Bonneff, 1998: 9).

Buku ini dibagi dalam tiga bagian. Yakni, "Evolusi Komik di Indonesia", "Komik Sebagai Produk Konsumsi", serta "Mitologi, Akar, dan Pesan". Bagian pertama menguraikan peta perjalanan komik di Indonesia, mulai dari zaman prasejarah sampai 1970-an. Perkembangan komik di Indonesia memasuki masa "nasionalisme ala Soekarno" juga muncul pada tahun (1963-1965).

Bagian kedua mengungkapkan sistem produksi komik dan distribusinya. Dalam hal ini, peran komikus tak berdiri sendiri. Keterlibatan penerbit dan media massa memberikan andil bagi pertumbuhannya. Tentu saja, peran agen penjualan dan taman bacaan yang memungkinkan komik dapat tersebar luas sangat besar. Pertumbuhan komik sebagai produk kebudayaan populer sangat dipengaruhi kepentingan komersial penerbit dan selera pembaca. Maka mengangkat kisah-kisah wayang, seperti Mahabharata dan Ramayana, atau mengadaptasi cerita silat Cina menjadi salah satu pilihan. Di antaranya, muncul kisah humor dan roman remaja, lengkap dengan dunia mimpinya.

Di bagian ini, ada sejumlah prediksi Marcel Bonneff yang meleset atau tak jelas sumbernya. Prediksinya bahwa karikatur tak berkembang lagi justru belakangan ini makin semarak. Hal ini dapat kita lihat dalam berbagai majalah dan surat kabar. Sementara itu,

pengategorian pembaca komik dari kalangan pelajar yang tak memasukkan siswa Sekolah dasar (Bonneff, 1998: 90) agak perlu diluruskan. Soalnya, pada usia siswa sekolah dasar itulah sebagian besar pembaca mulai berkenalan dengan komik.

Pada bagian ketiga, Bonneff mengangkat pandangan dunia perekonomian kita. Dengan mendasarkan analisisnya pada pola cerita wayang, sarjana Prancis itu mencoba mencermati cerita silat dan roman remaja. Pada komik wayang, meski terjadi penyederhanaan dari kisah aslinya, komikus justru menambah dinamika wayang. Komik wayang melampaui batas, yang acapkali terpaku pada *pakem* pewayangan. Dalam komik, deskripsi disajikan dalam bentuk gambar, sedangkan kata-kata hanya dipakai seperlunya. Kemampuan komikus menyajikan gambar-gambar secara hidup dan memukau sangat menentukan minat orang untuk membaca.

Sebagai produk budaya, komik berfungsi ganda: memberikan hiburan ringan sambil menawarkan fungsi edukatif. Dalam konteks itu, patutlah kita menyimak pernyataan Bonneff, "komik Indonesia mempunyai banyak peluang untuk berkembang. Komik hanya mungkin mencapai kejayaan apabila cukup upaya rasional dan penelitian. Tanpa itu, komik tetap akan menjadi produk sampingan di antara berbagai kreasi yang dihasilkan oleh daya khayal." (Bonneff, 1998: 67). Komikus memang perlu terus-menerus menambah wawasan intelektualnya agar tidak terjerumus pada pola klise.

3. Posisi komik di dalam seni rupa

Komik menurut Laccasin (1971) dan koleganya dinobatkan sebagai seni ke-sembilan. Walaupun sesungguhnya ini hanya sebuah simbolisasi penerimaan komik ke dalam ruang wacana senirupa. Bukanlah hal yang dianggap penting siapa atau apa saja seni yang kesatu sampai kedelapan.

Menurut sejarahnya sekitar tahun 1920-an, Ricciotto Canudo pendiri *Club DES Amis du Septième Art*, salah satu klub sinema Paris yang awal, seorang teoritikus film dan penyair dari Italia inilah yang mengutarakan urutan 7 kesenian disalah satu penerbitan klub tersebut tahun 1923-an. Kemudian pada tahun 1964 Claude Beylie menambahkan televisi sebagai yang kedelapan, dan komik berada tepat dibawahnya, seni kesembilan.

Thierry Groensteen, teoritikus dan pengamat komik Perancis yang menerbitkan buku kajian komiknya pada tahun 1999 berjudul “*Système de la bande dessinée (Formes sémiotiques)*” yang akan terbit tahun 2007 menjadi “*The System of Comics*”. Ia berbicara definisi seni kesembilan dalam pengantar edisi pertama majalah “*9e Art*” di Perancis. Menurutnya, yang pertama kali memperkenalkan istilah itu adalah Claude Beylie. Dia menulis judul artikel, “*La bande dessinée est-elle un art?*”, dan seni kesembilan itu disebut pada seri kedua dari lima artikel di majalah “*Lettres et Medecins*”, yang terbit sepanjang Januari sampai September 1964.

Baru kemudian pada tahun 1971, F. Laccasin mencantumkan komik sebagai seni kesembilan di majalah “*Pour un neuvième art*”, sebagaimana yang dikutip oleh Marcel Boneff pada 1972 di dalam *Komik Indonesia*.

4. Ciri-ciri Komik

Sebagaimana halnya dengan buku bacaan fiksi (dalam hal tertentu juga nonfiksi). Komik memiliki beberapa ciri ciri, adapun cirinya antara yaitu komik hadir untuk menyampaikan cerita. Namun, berbeda halnya dengan bacaan fiksi dan nonfiksi yang menyampaikan cerita dengan terks verbal, komik hadir lewat gambar dan bahasa, lewat teks verbal dan nonverbal sekaligus. Keterkaitan antara terks verbal dan nonverbal dalam komik sedemikian erat dan tidak dapat dipisahkan tanpa kehilangan roh cerita. Cerita dan pesan yang ingin disampaikan juga diungkapkan lewat gambar dan bahasa, maka gambar-gambar yang ditampilkan ke dalam bentuk panel-panel itu mesti berurutan, yang satu hadir sesudah yang lain dan berhubungan secara makna. Dalam cerita komik panel-panel gambar lebih dominan daripada teks verbal, dan bahkan banyak panel gambar yang sudah berbicara tanpa unsur bahasa atau dengan unsur bahasa yang terbatas.

Adapun ciri-ciri komik yaitu, sebagai berikut:

a. Bersifat Proposional

Komik mampu membuat pembaca terlibat secara emosional dalam membaca komik. Pembaca seperti ikut berperan dan terlibat dalam komik menjadi pelaku utama.

b. Bahasa Percakapan

Bahasa yang digunakan dalam komik biasanya bahasa percakapan sehari-hari, jadi pembaca mudah mengerti dan memahami bacaan

komik. Bahasa komik tidak menggunakan bahasa yang sulit untuk dipahami pembaca.

c. Bersifat Kepahlawanan

Umumnya isi cerita yang ada didalam komik, akan cenderung membuat pembaca mempunyai rasa ataupun sikap kepahlawanan.

d. Penggambaran Watak

Penggambaran watak dalam komik, digambarkan secara sederhana. Penggambaran secara sederhana dilakukan agar pembaca mudah mengerti karakteristik tokoh-tokoh yang terlibat dalam komik tersebut.

e. Menyediakan Humor

Humor kasar yang tersaji dalam komik akan mudah dipahami seseorang karena memang humor tersebut sering ada di masyarakat.

5. Jenis-jenis Komik

Sama halnya dengan berbagai genre sastra anak yang lain, komik juga dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori. Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dapat dibedakan menjadi 4, yaitu :

a. Komik strip (*comic strip*)

Merupakan komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Tentu saja karena gambarnya hanya sedikit dan gagasan yang disampaikan juga tidak terlalu banyak, lazimnya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa dan

isu-isu mutakhir. Komik strip secara mudah ditemukan dalam berbagai majalah anak dan surat kabar seperti majalah bobo dan kids fantasi.

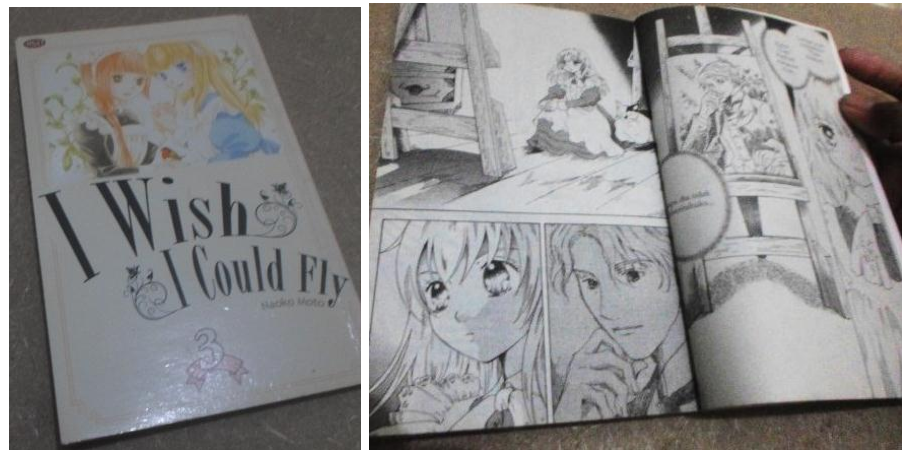


Gambar 11. Komik Strip.
Sumber: Karya Zul Fiqhri, KOMPUS Komik Kampus,
Oktober 2014 Volume 9

b. Komik buku

Yakni komik yang dikemas dalam bentuk buku dan satu buku biasanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik-komik buku biasanya berseri dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan seperti tidak ada habisnya. Komik-komik tersebut ada yang memang menampilkan cerita yang berkelanjutan, tetapi ada juga yang tidak.

Maksudnya, antara komik seri sebelum dan sesudah tidak ada kaitan peristiwa dan konflik yang mempunyai sebab akibat.



Gambar 12. Komik Buku.
Sumber: Naoko Moto "*I Wish, I Could Fly*" Seri ke-3.

c. Komik humor dan petualangan

Komik ini termasuk komik yang sangat digemari oleh anak-anak. Komik humor adalah komik yang secara isi menampilkan sesuatu yang lucu yang mengandung pembaca untuk tertawa ketika menikmati komik tersebut. Aspek kelucuan atau humor dapat diperoleh lewat berbagai cara baik lewat gambar-gambar maupun lewat kata-kata. Komik humor biasanya menampilkan gambar-gambar yang lucu baik dilihat dari segi potongan, ukuran tubuh, tampang, proporsionalitas bagian-bagian tubuh maupun bentuk-bentuk bagian tubuh yang lebih sering terlihat aneh.

Komik petualangan adalah komik yang menampilkan cerita petualangan tokoh-tokoh cerita dalam rangka mencari, mengejar, membela, memperjuangkan, perkelahian atau aksi-aksi lain yang termasuk dalam aksi petualangan. Komik ini menampilkan dua

kelompok tokoh, yakni kelompok baik dan kelompok jahat, yang berseberangan memperebutkan sesuatu atau mempertahankan prinsip-prinsip masing-masing dan hampir dipastikan kelompok baiklah yang selalu memenangkan perkelahian itu walaupun sebelumnya banyak terjadi kesulitan.



Gambar 13. Komik Humor atau Komedi.
Sumber: www.komikangkot.wordpress.com



Gambar 14.
Komik Petualangan.
Sumber:
www.komikpetualangan.com

d. Komik biografi dan komik ilmiah.

Komik biografi dimaksudkan sebagai kisah hidup seorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Biografi tokoh yang bersangkutan biasanya telah ditulis dalam bentuk buku biografi yang semata-mata menggunakan lambang verbal. Komik ini selalu berkaitan dengan aspek lain sesuai dengan ketokohan tokoh yang dikomikkan misalnya, aspek sejarah, seni, *religious*, dan lain-lain. Sedangkan komik ilmiah merupakan campuran antara narasi dan komik, dalam komik ilmiah tekanan ada pada proses penemuan dan barang temuannya. Contoh buku campuran narasi dan komik dalam seri penemuan yang dimaksud antara lain penemuan telepon, penemuan televisi, penemuan pesawat terbang, penemuan mobil penemuan film, dan lain-lain. Buku tentang komik yang ditulis dengan kemasan komik *Understanding Comics* (Scott McCloud) yang dirujuk pada tulisan ini tampaknya dapat dikategorikan sebagai komik ilmiah murni karena lebih banyak berisi uraian konseptual dan tanpa unsure biografi tokoh.



Gambar 15. Komik Biografi.

Sumber: www.komikbiografi.r.a.kartini.com

b. Komik Promosi (Iklan)

Komik juga mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak, Sehingga muncul pula komik yang dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan figur Superhero.

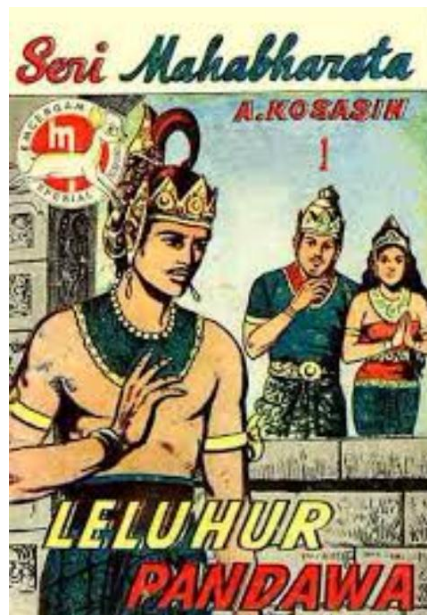


Gambar 18. Komik Promosi (Iklan).

Sumber: www.komikiklan.com

c. Komik Wayang

Komik wayang berarti komik yang bercerita tentang cerita wayang, yaitu Mahabharata yang menceritakan perang besar antara Kurawa dan Pandawa maupun cerita Ramayana yang bercerita tentang penculikan Dewi Shinta. Komik jenis ini di Indonesia muncul di tahun 60-70-an dengan beberapa komik yang mengawali masa ini yaitu; Lahirnya Gatotkatja (Keng Po), Raden Palasara karya Johnlo, Mahabharata karya R. A Kosasih yang sangat terkenal terbitan melodi dari Bandung.



Gambar 19. Komik Wayang.
Sumber: www.komikwayang.com

d. Komik Silat

Komik silat sangatlah populer, karena tema-tema silat yang didominasi oleh adegan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola. Misalkan Jepang dengan ninja dan samurainya atau China dengan kungfunya. Sebut saja Naruto.

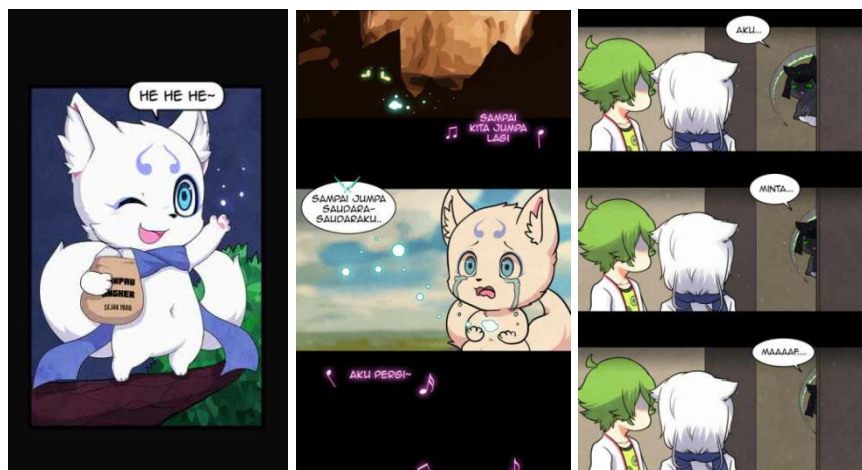




Gambar 20. Komik Silat.
Sumber: www.komiknaruto.com

e. Komik Onlinew (*Web Online*)

Selain media cetak, adapula media *online*. Dengan adanya media Internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas daripada media cetak. Komik *Online* lebih menguntungkan daripada komik media cetak, karena dengan biaya yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.



Gambar 21. Komik Online.
Sumber: Webtoon. Deruu Rio Ta “Deadly 7 Inside Me”.

f. Seni Ilustrasi Naratif (Komik)

Komik adalah ceritera bergambar dan bersambung. McCloud (1993: 9) mendefinisikan komik sebagai “persandingan gambar dan citraan lainnya secara berurutan untuk menyampaikan informasi dan atau menimbulkan tanggapan estetik dalam diri audiensi.” Menurut Kunzle (1973: 21) komik memiliki ciri: terdiri atas rangkaian gambar terpisah, gambar lebih penting dari pada teks, dan didesain untuk dicetak dan berceritera. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa komik terdiri atas dua jenis dengan beragam variasinya yakni: (1) komik-strip berupa ceritera bergambar dan bersambung dalam dalam rangkain pendek yang biasanya dimuat secara berseri pada surat kabar atau majalah, dan (2) komik berupa buku dengan ketebalan dan corak yang beragam. Dengan sifatnya yang demikian ini, kriteria yang digunakan ini, kriteria yang digunakan untuk menilai sebuah komik, khususnya yang berbentuk buku, menjadi lebih rumit karena penilai harus menggunakan kriteria tambahan berkaitan dengan aspek narasi (cara penuturan ceritera) dan persyaratan buku yang berstandar. Dalam buku Seni Ilustrasi (Salam, Sofyan 2017: 246).



Gambar 22. Sebuah halaman buku komik yang menunjukkan rangkain gambar yang berceritera, karya Salamun Kaulum. Untuk menilai sebuah buku komik, sang penilai haruslah membaca secara saksama seluruh isi buku dan mempertimbangkan persyaratan buku yang berstandar selain aspek komunikasi dan kerartistikan gambar.

Sebuah karya yang bersifat naratif, buku komik dituntut untuk mengikuti tata aturan berceritera yang baik sebagaimana yang lazim ditemukan pada karya sastra. Elemen ceritera seperti tema, latar, plot (jalan ceritera), karakterisasi, sudut-pandang, dan lainnya menjadi bagian yang perlu mendapatkan perhatian. Sebagai sebuah karya yang berwujud buku bercetak, buku komik harus tampil berupa buku yang berstandar dalam berbagai elemen buku seperti sampul, kualitas kertas, kegrafikaan, dan lainnya. Terakhir yang tidak kalah pentingnya, buku komik sebagai karya seni ilustrasi mestilah mengomunikasikan ide ceritera secara jelas dan menarik serta tampil dalam wujud yang artistik.

Tabel 1. Kriteria khusus yang dapat dijadikan basis penilaian terhadap karya seni ilustras naratif (buku komik)

No.	Kriteria	Posisi Untuk diberi tanda cek					Keterangan
		Sangat sesuai	Sesuai	Agak sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai	
1.	Keefektifan komunikasi Keberceriteraan (tema, latar, plot karakterisasi, sudut-pandang, dsb); Keterpenuhan standar buku (sampul, kualitas kertas, kegrafikaan, dsb); Kejelasan ciretera, Kekuatan daya tarik ceritera, Kekuatan daya tarik ceritera, (dikaitkan dengan komik sebagai karya narasi berupa buku)						
2.	Keartistikan wujud Kecanggihan penggambaran subyek Kecanggihan penggunaan media Keharmonisan/keterpaduan						
3.	Keapikan presentasi (jika relevan)						

Kriteria sebagai basis penilaian terhadap komik yang dirangkum pada Tabel 1. merupakan kriteria dalam konteks komik sebagai karya seni ilustrasi yang berfungsi mengomunikasikan ide (ceritera-bergambar bersambung) secara artistic. Hal ini perlu ditegaskan di sini oleh karena komik dalam bentuk “buku yang dikoleksi” oleh para kolektor komik, juga memiliki kriteria tertentu berkaitan dengan nilai komik sebagai “benda koleksi yang diperjualbelikan,” dalam buku Seni Ilustrasi (Salam, Sofyan 2017: 247). seperti kriteria yang didasarkan pada era penerbitan yakni kapan sebuah buku komik yang diterbitkan. Buku komik yang diterbitkan pada akhir Abad ke 19 hingga awal abad ke-20

disebut berasal dari Era Platinum. Berturut-turut dikenal komik yang berasal dari Era Emas, Era Perak, Era Perunggu, Era Tembaga, dan Era Modern. Semakin tua usia sebuah buku komik akan semakin tinggi nilai jualnya, selama memenuhi kriteria lainnya seperti kondisi buku, kelangkaan, dan banyaknya peminat. Kriteria sebagai basis penelaian terhadap komik dalam konteks benda koleksi, tidak dibahas lebih jauh oleh karena bukan merupakan focus pembahasan dari buku ini. (Salam, Sofyan 2017: 248) pada buku Seni Ilustrasi.

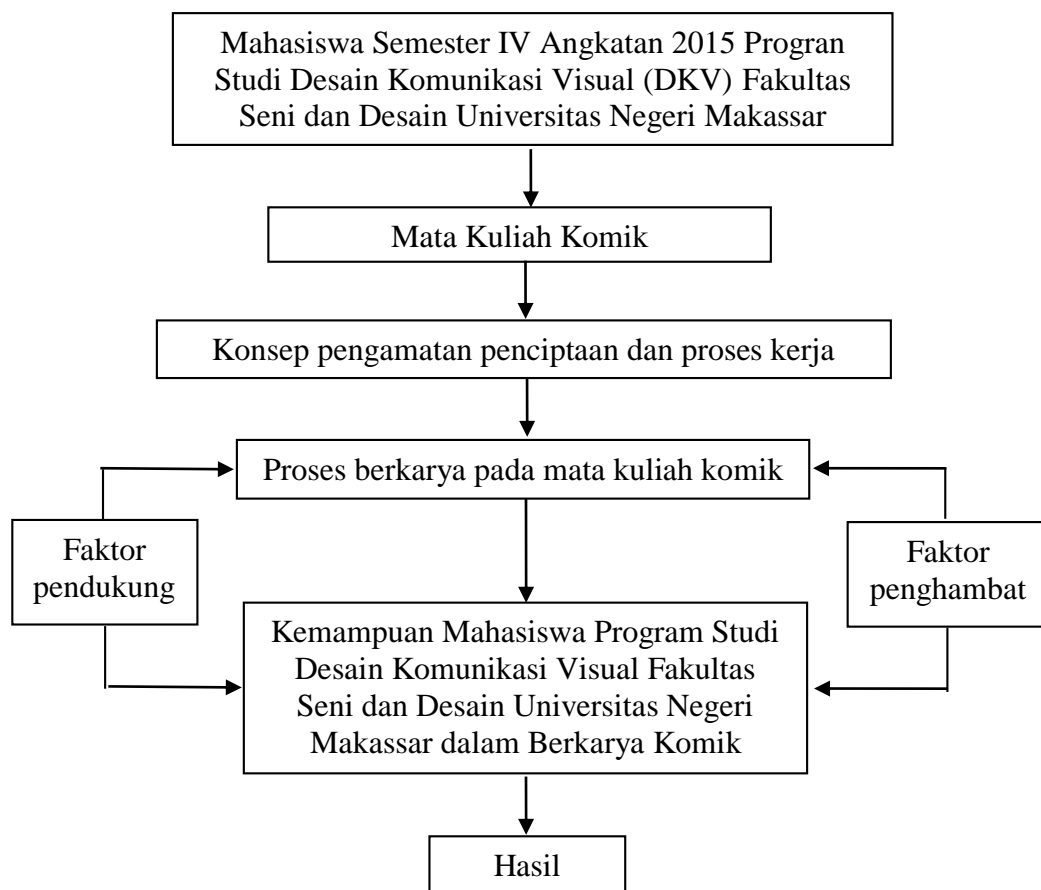
g. Mata Kuliah Komik

Fakultas Seni dan Desain (FSD) yang merupakan salah satu Fakultas di Perguruan tinggi Universitas Negeri Makassar (UNM) memiliki 4 Program Studi yaitu Pendidikan Seni Rupa, Desain Komunikasi Visual (DKV), Pendidikan Seni Tari, Drama, dan Musik (Sendratasik), dan Seni Tari Murni. Pada Program Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki beberapa mata kuliah teori dan praktik, antara lain: dasar desain dwimatra, dasar desain trimatra, trimatra, gambar bentuk, gambar teknik, gambar ekspresif, ilustrasi, fotografi, komik, tifografi, grafika, animasi, periklanan, digital desain, dan lainnya.

Dengan demikian mata kuliah Komik merupakan kelanjutan sendiri bagi mata kuliah Ilustrasi sebelumnya. Pada buku Panduan Universitas Negeri Makassar 2013/2014 (2013: 61) mata kuliah komik memiliki kode (H13C407) dengan jumlah SKS: 2 dan dipelajari pada Semester IV (Genap).

B. Kerangka Pikir

Penulis sebagai salah satu mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang berminat terhadap seni ilustrasi dan komik ingin melakukan penelitian tentang “Kemampuan Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Berkarya Komik” pada semester IV angkatan 2015 yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas A dan kelas B, pada mata kuliah komik sebagai harapan mampu mengetahui kemampuan berkarya komik pada mahasiswa yang diteliti.



Skema 1. Kerangka Pikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan penelitian survai yang bertujuan mengetahui kemampuan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya komik, dengan memberikan tes. Dilihat dari teknik analisis datanya, maka penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

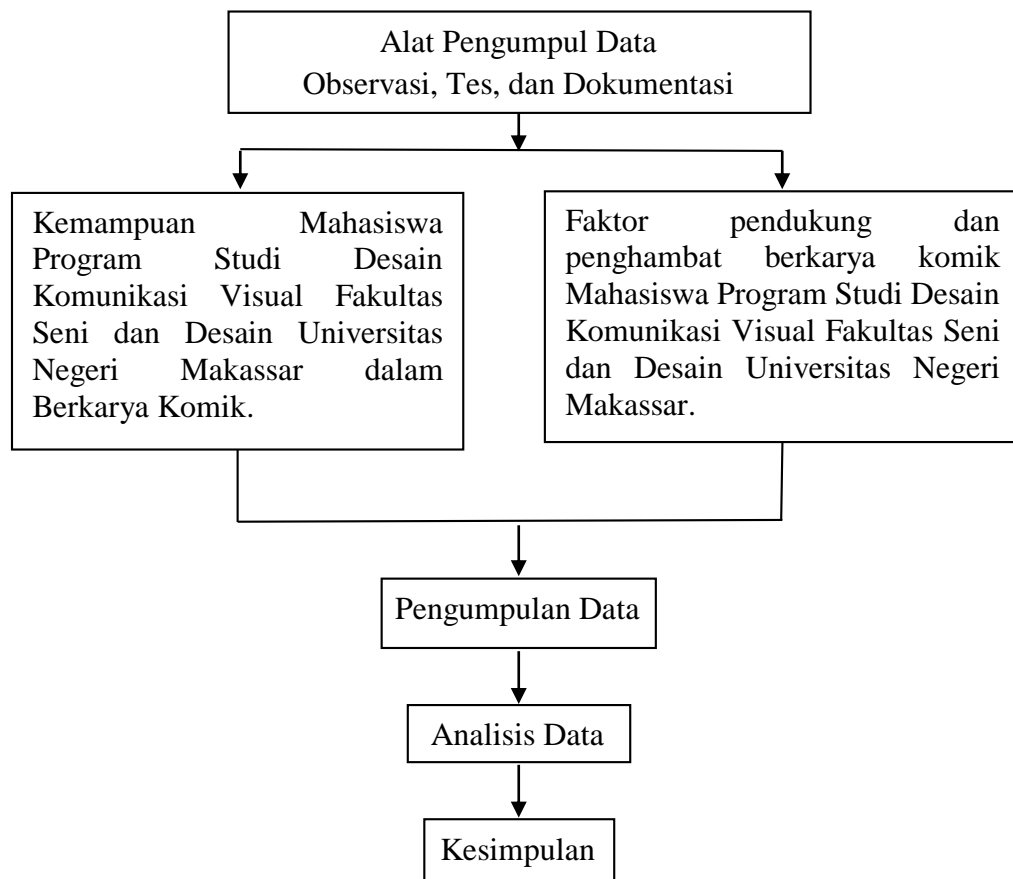
Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang dilakukan berdasarkan data dan analisis kualitatif. Bogdan dan Taylor (1975) dalam Moleong (2004: 3) “Metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”. Penelitian kuantitatif adalah sebuah penilaian yang dilakukan berdasarkan jumlah sesuatu, yang mana dalam hal ini kualitas bukanlah sebagai faktor utama yang menjadi dasar penelitian. Sedangkan penelitian deskriptif ialah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran tentang suatu gejala, peristiwa tertentu. Penelitian deskriptif dimaksudkan untuk pengukuran terhadap fenomena sosial tertentu dengan memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung. Peneliti mengembangkan konsep dan menghimpun fakta, tetapi tidak melakukan pengujian hipotesa. Peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut.

B. Variabel Penelitian dan Desain Penelitian

1. Variabel penelitian

Berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini, maka variabel yang digunakan yakni Kemampuan Mahasiswa dalam Berkarya Komik Program Studi Desain Komunikasi Visual Semester IV Angkatan 2015 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

2. Desain Penelitian



Skema 2. Desain Penelitian

C. Definisi Operasional Variabel

Dalam melakukan penelitian di lapangan guna mempermudah dalam merumuskan data dan informasi penelitian maka variabel penelitian dibagi dan didefinisikan sebagai berikut:

1. Proses berkarya komik untuk mengetahui Kemampuan mahasiswa semester IV angkatan 2015 Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam berkarya komik pada mata kuliah komik di Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas A dan kelas B.
2. Komik adalah cerita bergambar, yang merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Untuk mendeskripsikan kemampuan mahasiswa dalam berkarya komik yang menjadi populasi dan sampel penelitian ini bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Keadaan populasi mahasiswa dalam mata kuliah komik.

NO.	Kelas	Jumlah
1.	A	29 orang
2.	B	25 orang
Total :		54 orang

Dari 29 orang populasi untuk kelas A, 3 orang di antaranya tidak mengikuti ujian sehingga dikeluarkan dari populasi dan sampel penelitian ini.

Dengan demikian populasi dan sampel penelitian untuk keperluan penelitian ini hanya 26 orang.

Sedangkan, dari 25 orang populasi untuk kelas B, 9 orang di antaranya tidak mengikuti ujian sehingga dikeluarkan dari populasi dan sampel penelitian ini. Dengan demikian populasi dan sampel penelitian untuk keperluan penelitian ini hanya 16 orang.

Jadi keseluruhan mahasiswa yang diikutkan dalam penelitian ini adalah 42 orang, 26 orang dari kelas A dan 16 dari kelas B.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif dan survei. Penelitian ini bertujuan untuk mencari informasi faktual yang mendetail dengan gejala yang ada, mengidentifikasi masalah-masalah atau bentuk. Perilaku subjek yang diamati di lapangan juga menjadi data dalam pengumpulan hasil penelitian ini. Sehingga pengumpulan data penelitian akan dilakukan melalui:

1. Pengamatan / Observasi

Pengamatan atau observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah aktivitas yang dilakukan mahasiswa saat mengikuti perkuliahan komik dan pada saat mereka berkarya komik realis. dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan penelitian.

2. Tes

Tes merupakan aspek pengukuran penelitian yang mempunyai peranan penting untuk mengukur konstruk subjek yang diteliti, dalam hal ini tes dilakukan untuk melihat kemampuan mahasiswa dalam berkarya mata kuliah komik.

3. Dokumentasi

Dalam melakukan observasi dan tes, maka dalam penelitian ini didokumentasikan segala kegiatan dalam penelitian baik dalam bentuk rekaman audio dan video maupun foto sebagai data pendukung penelitian.

4. Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kendala atau kesulitan pada saat berkarya komik dan hal yang menguntungkan apa yang mereka dapatkan saat belajar mata kuliah komik tersebut.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dalam bentuk uraian proses, diterapkan melalui tiga alur, yaitu:

1. Reduksi data

Data pengamatan dan tes yang telah diperoleh selanjutnya dikumpulkan serta direduksi atau diklasifikasikan berdasarkan keperluan penelitian untuk mempermudah dalam melihat dan menyajikan data penelitian.

2. Penyajian data

Data yang telah direduksi dan diklasifikan kemudian diuraikan dalam bentuk deskriptif.

3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Setelah menguraikan data yang telah diklasifikasikan sesuai dengan hasil reduksi data, maka kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Kesimpulan yang telah dihasilkan selanjutnya diverifikasi kepada dosen yang bertanggung jawab Benny Subianto. sehingga kesimpulan yang dihasilkan diharapkan memiliki keabsahan guna kepentingan validitas dan orisinalitas penelitian.

Berikut, rentang penilain kontrak perkuliahan yang digunakan pada Mata Kuliah Komik

Tabel 3. Rentang penilaian kontrak perkuliahan

NO.	Nilai huruf	Nilai angka	Tingkat penguasaan
1.	A	4	90-100
2.	B	3	75-89
3.	C	2	60-74
4.	D	1	50-59
5.	E	0	<50
6.	T (Tunda)	-	-

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam bab ini akan dijelaskan secara rinci hasil penelitian sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, yaitu:

Kemampuan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya komik, serta faktor pendukung dan penghambat mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya komik.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, diadakan observasi secara langsung, dan memberikan tes terhadap mahasiswa yang diteliti dengan maksud dapat memperoleh data yang lebih tepat berkaitan dengan pokok permasalahan ini.

1. Kemampuan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Berkarya Komik

Meneliti kemampuan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual dalam berkarya komik pada mata kuliah komik, ada perlunya mengetahui berapa populasi dan sampel yang akan diteliti seperti dijelaskan pada bab 3 populasinya adalah seluruh mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2015 semester IV. Terdapat 54 orang mahasiswa, terdiri dari 29 orang kelas A dan 25 orang kelas B.

Dalam mata kuliah komik ini, terdiri dari 2 pengajaran yaitu komik realis dan kamik kartun. Peneliti yang memilih meneliti komik realis, dan menjadi pendamping saat memberikan tes dari dosen mata kuliah bersangkutan. Para mahasiswa awalnya diajari tahap-tahap menggambar komik, seperti berikut ini:

- a. mencari ide/gagasan/tema cerita yang akan dibuat.
- b. Menentukan karakter utama dan karkter dari tokoh pembantu.
- c. Mendeskripsikan watak atau ciri utama dari masing-masing tokoh pemeran.
- d. Membuat alur cerita.
- e. Mulai membuat sket dengan mengikuti alur cerita yang telah dikonsep.
- f. Memperjelas gambar dengan menggunakan *drawing pen* atau pulpen.
- g. Memberikan kontur, membuat *background*/latar belakang, menentukan gelap terang, mengarsir, atau bahkan mewarnai agar dapat memperindah gambar yang dibuat.

Sedangkan hal-hal yang dilakukan dalam membuat komik yaitu, sebafei berikut:

1. Membuat synopsis, yaitu keseluruhan cerita dari awal sampai akhir
2. Karakter tokoh, berupa fisik dan sifat.

Contoh: Agus, anak yang rajin dalam perkuliahan, cara bicaranya pun sangat sopan, dia berambut kriting, tinggi. Berkulit kecoklatan, dan bermata coklat.

3. Pembagaian adegan dalam panel (nomor panel, keterangan gambar, atau keterangan panel). Bisa ditambahkan narasi dan sound dalam komik (Jika ada).

4. Tuliskan secara mendetail keadaan yang ingin digambar

Contoh: Fakultas Seni dan Desain Univrsitas Negeri Makassar bertempat di Parang Tambung, Lapangan dengan dipenuhi rerumputan hijau, beserta jalan setapak yang bersambung menghubungkan ke lantai dasar depan ruangan kampus kami. Kampus FSD dengan cat orange dan putih menyelaraskan dengan warna UNM sendiri, dll.

Dialog

Rull: bagaimana tugas gambar model kamu? Sudah selesai?

Anna: Sudah Rull, tapi masih perlu pendetailan lagi.

5. Usahakan membuat teks dalam komik jangan terlalu panjang.

a. Nilai Mata Kuliah Komik, kelas A dan kelas B Mahasiswa DKV 2015

1). Kelas A

Tabel 4. Nilai Kelas A Mata Kuliah Komik.

No.	NIM	Nama	Ujian	Nilai
1	1586140002	NUR AGNY ALAWIAH	Ada	C
2	1586140003	ANGDY RIO V.	Ada	E
3	1586140004	NIHLAH RUSYDINA	Ada	A
4	1586140005	NURUL HIKMAH LUKMAN	Ada	A
5	1586140007	ANITA KARUNIA	Ada	C
6	1586140009	BASO RESKY FAJRIANSYAH	Ada	B
7	1586140011	M. IHSAN APRIYANTO ILHAM	Ada	C
8	1586140012	RIFQI FADILLAH	Ada	E
9	1586140013	NURHIKMA RUSTANG	Ada	A
10	1586140014	HERAWATI	Ada	C
11	1586140015	FETIA SAFITRI	Ada	A
12	1586140018	SUGIAR PUTRA WAHYUDI	Ada	C
13	1586141001	JAMALUDDIN	Ada	B
14	1586141002	FAJRUN	Ada	B
15	1586141003	BASMAH SYADZA ARAS	Ada	A
16	1586141005	A. AULIA KHAIRUNNISAS	Ada	C
17	1586141006	ZULFAH NUR	Ada	E
18	1586141008	HAERIANAH HAERUDDIN	Ada	C
19	1586141009	ALDILA SHINTA DELIMA	Ada	E
20	1586141010	TRI SUDARTO SIRAJUDDIN	Ada	B
21	1586141011	NIRMALA BAKRI	Ada	B
22	1586141013	LA ODE RIZALDIN KETON SAPUTRA	Ada	B
23	1586141016	PIERRE CAESAR ASSYURAH TENDEAN	Ada	B
24	1586141017	NURUL AFIFAH AISYAH	Ada	C
25	1586141018	BILYAN PUTRA SARI	Ada	B
26	1586141023	ANDI AHMAD PATAK	Ada	C

2). Kelas B

Tabel 5. Nilai Kelas B Mata Kuliah Komik.

No.	NIM	Nama	Ujian	Nilai
1	1586141019	YUSTANDI	Ada	B
2	1586141020	ISMAIL IBRAHIM	Ada	E
3	1586141021	WAHIDA NURFADILLAH	Ada	C
4	1586141022	RIHLA NURZANI RASYID	Ada	C
5	1586141024	MENARD REGITA DEVI	Ada	B
6	1586141025	ASKHABUL KAHFI FATHONI	Ada	C
7	1586141031	AFIFAH	Ada	B
8	1586141034	MUH. AKRAM. S	Ada	E
9	1586142002	FITRIAH MAULIDIAH ZAIM	Ada	A
10	1586142004	BASO AZWAN BUDIMAN	Ada	C
11	1586142006	HERDIANTY IKA YUNINGTYAS	Ada	B
12	1586142008	SYARIFAH F. SETIASIH NIODE	Ada	C
13	1586142011	YASIN ARIF	Ada	C
14	1586142012	Rr. DIAH AYU WULANDARI	Ada	A
15	1586142013	ISRAIL	Ada	A
16	1586142014	ANDI MILDAWATI	Ada	A

b. Data dari Kelas A dan Kelas B

1). Data dari Kelas A

Tabel 6. Data dari Kelas A Mata Kuliah Komik.

No.	Nilai	Rentang Nilai	Jumlah Mahasiswa	Persen (%) Dari Jumlah Mahasiswa
1	A / 4	90-100	6 orang	23,08
2	B / 3	75-89	7 orang	26,92
3	C / 2	60-74	9 orang	34,61
4	D / 1	50-59	-	0
5	E / 0	<50	4 orang	15,39
Total:			26 orang	100

Tabel 7. Rata-rata Nilai Kelas A Mata Kuliah Komik.

No.	Nilai	Kategori	Jumlah Mahasiswa	Persen (%) Dari Jumlah Mahasiswa	Persen (%) Rata-rata Nilai
1	A	Sangat Baik	6 orang	23,08	23,08 + 26,92 = 50
2	B	Baik	7 orang	26,92	
3	C	Cukup	9 orang	34,61	34,61 + 0 + 15,61 = 50
4	D	Kurang	-	0	
5	E	Sangat Kurang	4 orang	15,39	
Total:			26 orang	100	100

$$\text{Kategori} = (\text{Sangat Baik} + \text{Baik})$$

$$= 23,08\% + 26,92\%$$

$$= 50\% : 2$$

$$= 25\%$$

$$\text{Kategori} = (\text{Cukup} + \text{Kurang} + \text{Sangat Kurang})$$

$$= 34,61\% + 0\% + 15,39\%$$

$$= 50\% : 2$$

$$= 25\%$$

2). Data dari Kelas B

Tabel 8. Rata-rata Nilai dari Kelas B Mata Kuliah Komik.

No.	Nilai	Rentang Nilai	Jumlah Mahasiswa	Persen (%) Dari Jumlah Mahasiswa
1	A / 4	90-100	4 orang	25
2	B / 3	75-89	4 orang	25
3	C / 2	60-74	6 orang	37,5
4	D / 1	50-59	0	0
5	E / 0	<50	2 orang	12,5
Total:			16 orang	100

Tabel 9. Rata-rata Nilai Kelas B Mata Kuliah Komik.

No.	Nilai	Kategori	Jumlah Mahasiswa	Persen (%) Dari Jumlah Mahasiswa	Persen (%) Rata-rata Nilai
1	A	Sangat Baik	4 orang	25	25 + 25 = 50
2	B	Baik	4 orang	25	
3	C	Cukup	6 orang	37,5	37,5 + 0 + 12,5 = 50
4	D	Kurang	0	0	
5	E	Sangat Kurang	2 orang	12,5	
Total:			26 orang	100	100

Kategori = (Sangat Baik + Baik)

$$= 25\% + 25\%$$

$$= 50\% : 2$$

$$= 25\%$$

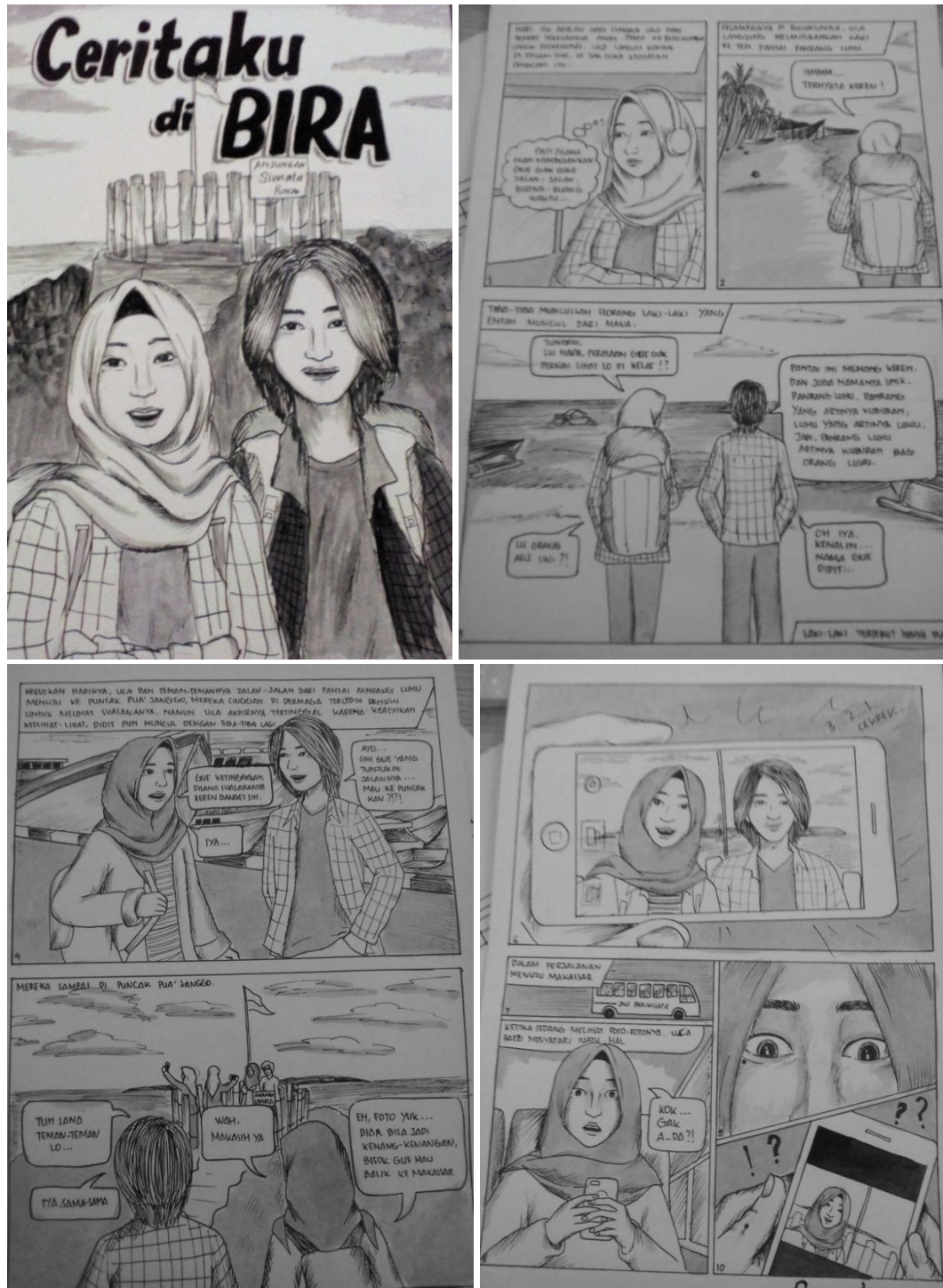
Kategori = (Cukup + Kurang + Sangat Kurang)

$$= 37,5\% + 0\% + 12,5\%$$

$$= 50\% : 2$$

$$= 25\%$$

c. Gambar Komik Realis Mahasiswa DKV Angkatan 2015 pada Mata Kuliah Komik



Gambar 23. “Ceritaku di Bira”
Sumber: Karya Nurhikma Rustang. Kelas A.

Tabel 10. Konsep komik “Ceritaku di Bira”

Nama	Nurhikma Rustang
Judul Komik	“Ceritaku di Bira”
Pembagaan adegan dalam panel (nomor panel, keterangan gambar, atau keterangan panel)	<ul style="list-style-type: none"> - Komik ini terdiri dari sampul dan 10 panel - Karakter tokoh yaitu Uca dan Didit.
Keadaan yang ingin digambar	Uca yang sedang mendengarkan musik, kemudian berjalan-jalan di pantai dengan pemandangan laut dan pasir Bira, saat melakukan perjalanan di pantai Uca bertemu seorang pria bernama Didit, Didit yang menjadi kenalnya di sana mengajaknya berjalan-jalan menikmati pemandangan puncak Pua Jango, di sana mereka melakukan foto bersama. Singkat cerita, saat berpisah Uca ingin melihat foto kenangan bersama pria itu, namun sayangnya foto yang ada pada handphonenya hanya menampilkan dirinya sendiri, pria sayang berada disampingnya tidak ada.
Nilai A (Sangat Baik) <ul style="list-style-type: none"> - Tepat dalam pengumpulan - Gambar : Bagus - Cerita : Sangat menarik 	



Gambar 24. "Petualangan ke Bira"
Sumber: Karya Nihlah Rusydiana. Kelas A

Tabel 11. Konsep Komik “Petualangan ke Bira”

Nama	Nihlah Rusydiana
Judul Komik	“Petualangan ke Bira”
Pembagaan adegan dalam panel (nomor panel, keterangan gambar, atau keterangan panel)	<ul style="list-style-type: none"> - Komik ini terdiri dari sampul dan 16 panel. - Yang diperankan oleh seorang pembuat komik ini sendiri dengan menggunakan (Aku) disetiap ceritanya.
Keadaan yang ingin digambar	Melakukan petualangan di Bira, dengan berjalan-jalan menikmati pemandangan sambil memotret pemandangan-pemandangan indah yang dikunjungi dan terakhir menikmati moment itu dengan berenang di Pantai.
Nilai A (Sangat Baik) <ul style="list-style-type: none"> - Tepat dalam pengumpulan - Gambar : Bagus - Cerita : Menarik 	



Gambar 25. "Kesedihan di Bira"

Sumber: Karya Pierre Caecar Assyurah Tendeau. Kelas A.

Tabel 12. Konsep komik Kesedihan di Bira”

Nama	Pierre Caecar Assyurah Tendean
Judul Komik	“Kesedihan di Bira”
Pembagaan adegan dalam panel (nomor panel, keterangan gambar, atau keterangan panel)	<ul style="list-style-type: none"> - Komik ini terdiri dari sampul dan 12 panel. - Yang diperankan dengan kata ganti Aku dan mereka (mahasiswa DKV).
Keadaan yang ingin digambar	Ingin menikmati keidahan Bira, namun karena hujan malah membuatnya kesulitan, malam hari meraka tidur di tenda yang telah meraka persiapkan, tapi tetap saja derasnya hujan menerjang tenda mereka yang membasahi dan membanjiri dalam tenda. Setengah sadar mereka mencari tempat bertuduh untuk istirahat. Keesokan harinya mereka harus berjalan-jalan, meskipun kemarin diguyur hujan pemandangan di bukit dan dermaga menjadi penawar.
Nilai B (Baik) - Tepat dalam pengumpulan - Gambar : Kurang bagus - Cerita : Cukup menarik	



Gambar 26. "Indahnya Pemandangan *Sunrise* Bira"
Sumber: Karya Zulfah Nur. Kelas A.

Tabel 13. Konsep “Indahnya Pemandangan *Sunrise* Bira”

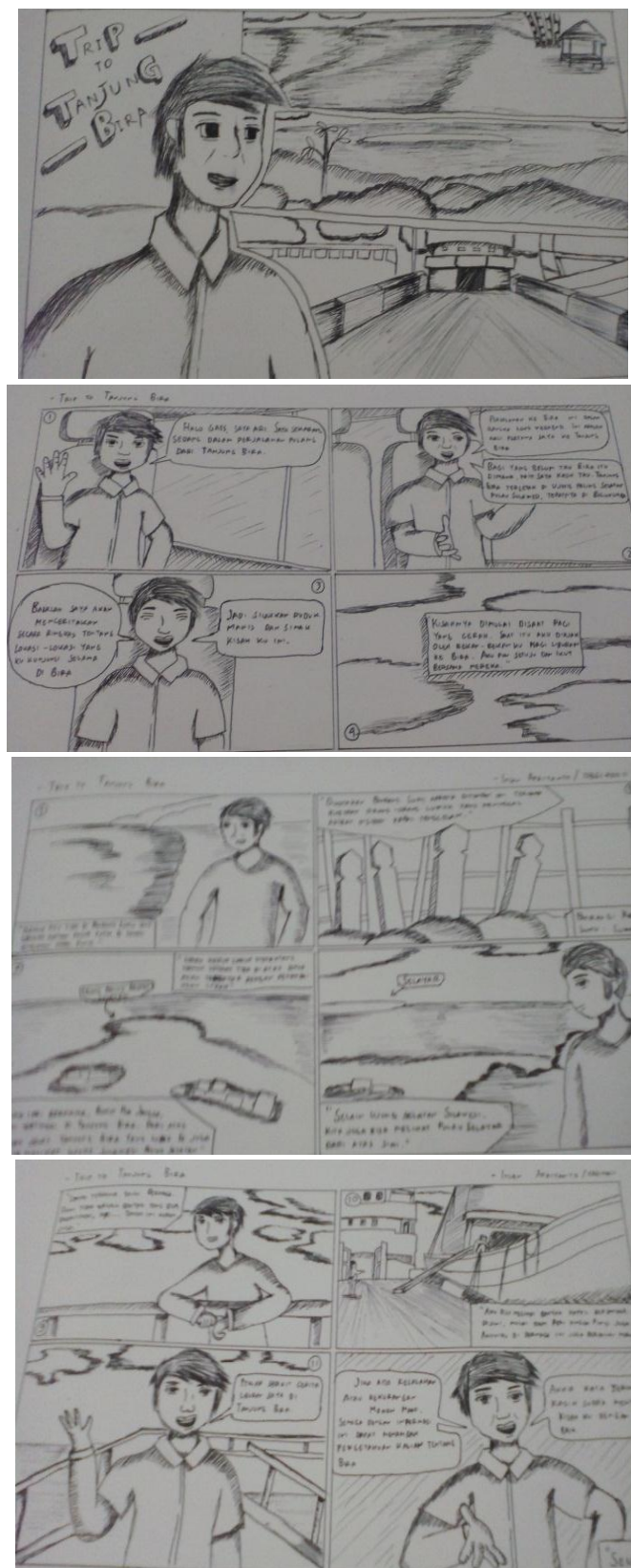
Nama	Zulfah Nur
Judul Komik	“Indahnya Pemandangan <i>Sunrise</i> Bira”
Pembagaan adegan dalam panel (nomor panel, keterangan gambar, atau keterangan panel)	<ul style="list-style-type: none"> - Komik ini terdiri dari sampul dan 7 panel. - Yang diperankan dengan kata ganti Aku dan Dia.
Keadaan yang ingin digambar	Menikmati pantai Bira dengan menikmati pemandangan Sunrise bersama dengan temannya.
<p>Nilai E (Error)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tepat dalam pengumpulan - Gambar : Kurang bagus - Cerita : Tidak menarik <p>(Pengerjaan sangat kurang terhadap gambar maupun cerita pada komik yang dibuat).</p>	



Gambar 27. "Bira Love Story"
Sumber: Karya Basmah Syadza Aras. Kelas A.

Tabel 14. Konsep komik “Bira *Love Story*”

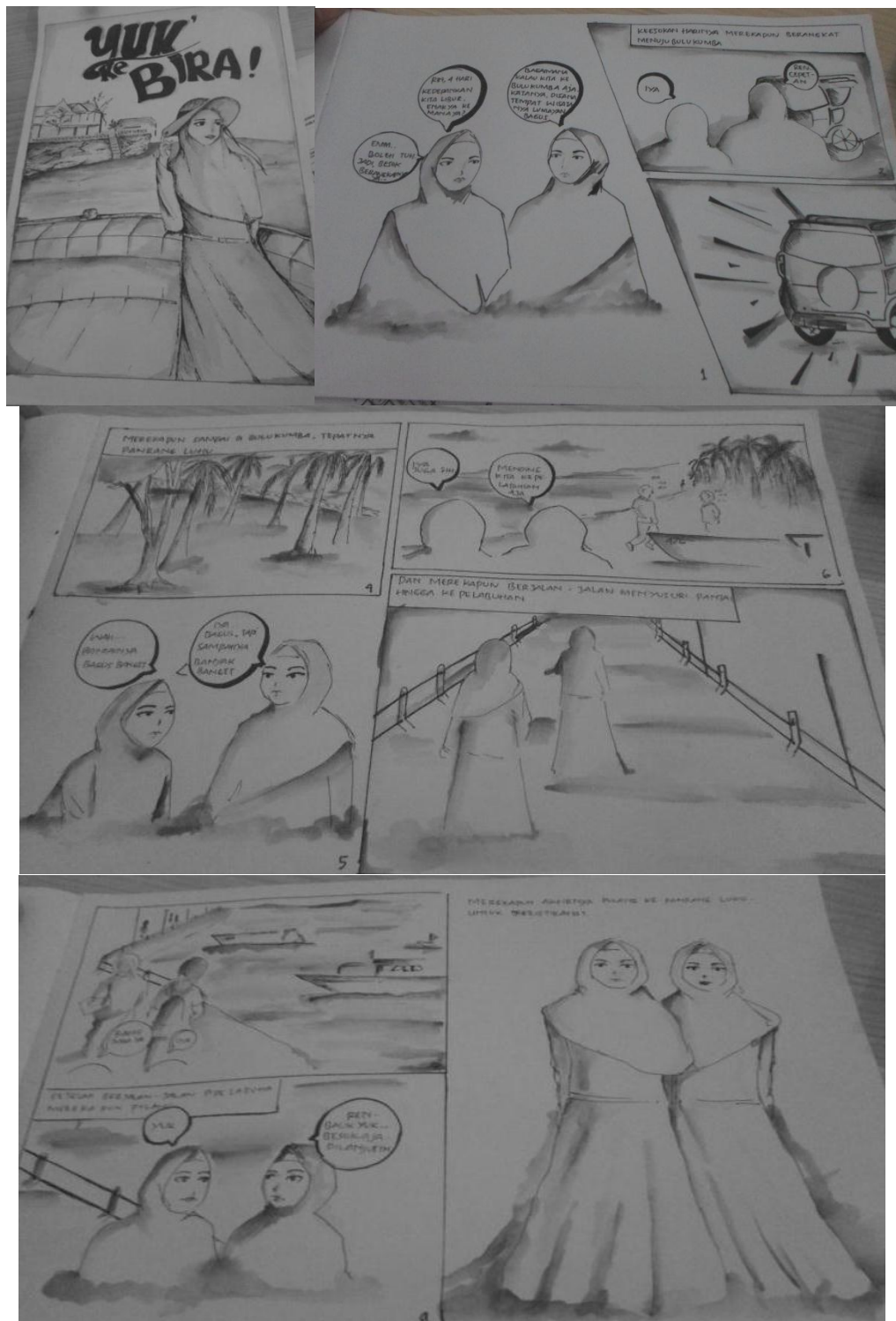
Nama	Basmah Syadza Aras
Judul Komik	“Bira <i>Love Story</i> ”
Pembagaan adegan dalam panel (nomor panel, keterangan gambar, atau keterangan panel)	<ul style="list-style-type: none"> - Komik ini terdiri dari sampul dan 13 panel, - Karkter tokoh yaitu Rena dan Ben, dan Mei.
Keadaan yang ingin digambar	Cerita cinta di panta Bira. Setelah Ben diperkenalkan Rena oleh temannya, Ben langsung mengajak Rena berjalan-jalan mulai dari mendaki ke puncak Puang Janggo, ke dermaga.dan kembali ke penginapan
Nilai A (Sangat Baik) <ul style="list-style-type: none"> - Tepat dalam pengumpulan - Gambar : Bagus - Cerita : Menarik 	



Gambar 28. “Trip to Tanjung Bira”
Sumber: Karya M. Ihsan Apriyanto Ilham. Kelas A.

Tabel 15. Konsep komik “*Trip to Tanjung Bira*”

Nama	M. Nur Ihsan Apriyanto Ilham
Judul Komik	“ <i>Trip to Tanjung Bira</i> ”
Pembagaan adegan dalam panel (nomor panel, keterangan gambar, atau keterangan panel)	<ul style="list-style-type: none"> - Komik ini terdiri dari sampul dan 12 panel. - Karakter tokoh diperankan oleh Ari.
Keadaan yang ingin digambar	Ari yang berwisata ke Bira, mulai dari perjalanan menuju Pantai Bira, mendaki puncak Puang Janggo dan berkunjung ke dermaga.
<p>Nilai C (Kurang) <ul style="list-style-type: none"> - Tepat dalam pengumpulan - Gambar : Kurang bagus - Cerita : Kurang menarik (Gambar komik ini lebih mengarah kekartun dari pada komik realis).</p>	



Gambar 29. "Yuk ke Bira"
Sumber: Karya Andi Mildawati. Kelas B.

Tabel 16. Konsep komik “Yuk ke Bira”

Nama	Andi Mildawati
Judul Komik	“Yuk ke Bira”
Pembagaan adegan dalam panel (nomor panel, keterangan gambar, atau keterangan panel)	<ul style="list-style-type: none"> - Komik ini terdiri dari sampul dan 10 panel. - Karakter tokoh diperankan oleh Rind an Ren.
Keadaan yang ingin digambar	Menceritakan 2 orang mahasiswi yaitu Rin dan Ren yang ingin mencari tempat liburan. Setelah mereka berbincang-bincang, akhirnya mereka memilih berlibur ke Bira. Keesokan harinya saat sampai di sana mereka berjalan-jalan dari pantai hingga ke palabuhan dan beristirahat disalah satu penginpan di Panrang Luhu.
Nilai A (Sangat Baik) - Tepat dalam pengumpulan - Gambar : Bagus - Cerita : Menarik	



Gambar 30. "Puncak Pua Janggo"
Sumber: Karya Israil. Kelas B.

Tabel 17. Konsep komik“Puncak Pua Janggo”

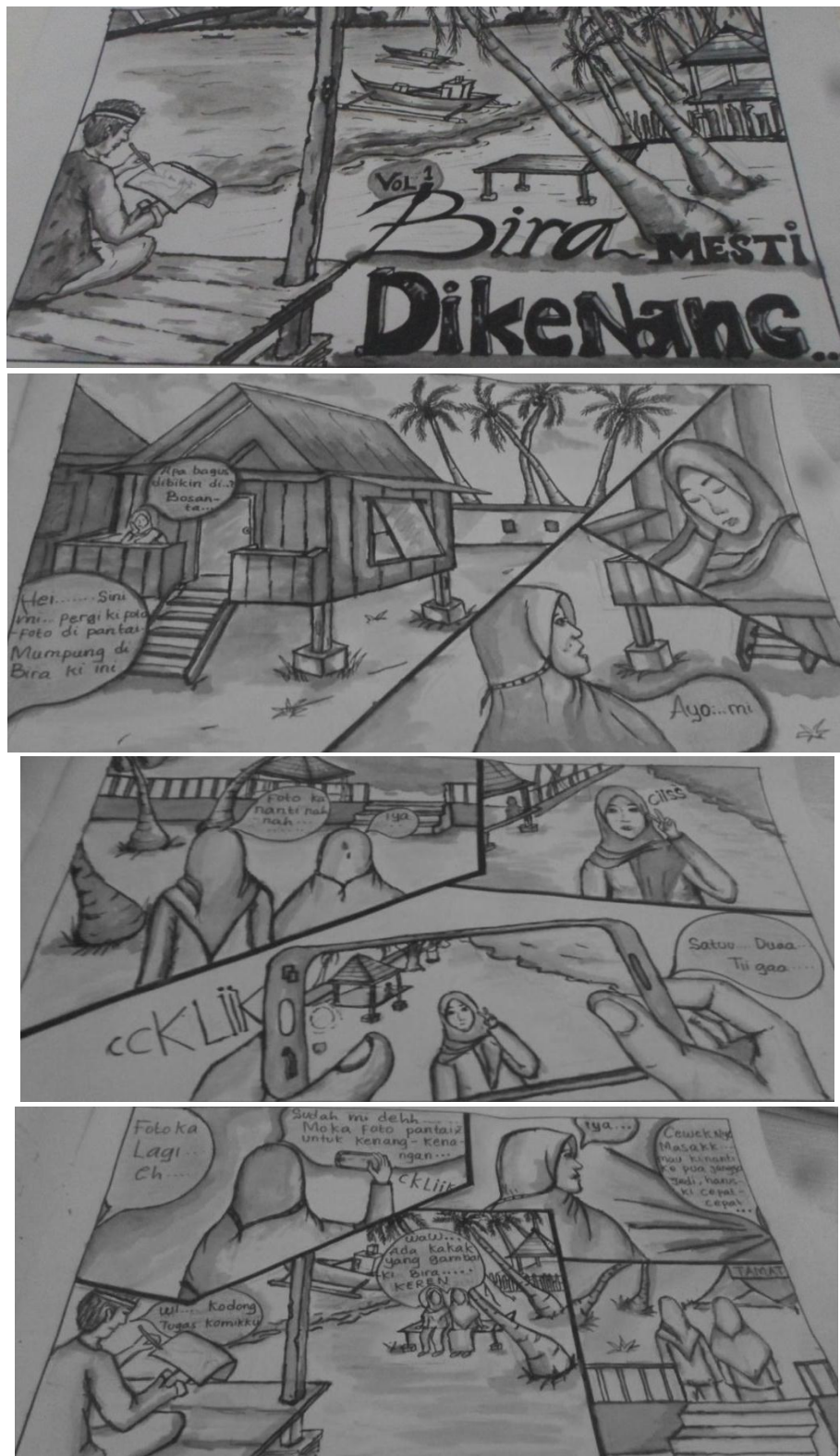
Nama	Israil
Judul Komik	“Puncak Pua Janggo”
Pembagaan adegan dalam panel (nomor panel, keterangan gambar, atau keterangan panel)	<ul style="list-style-type: none"> - Komik ini terdiri dari sampul dan 11 panel. - Karakter tokoh diperankan dengan kata ganti Aku dan Ibu.
Keadaan yang ingin digambar	Perjuangan seorang mahasiswa yang mendaki puncak Pua Janggo, Dia juga bertanya kepada salah seorang ibu-ibu yang merupakan penduduk desa tentang puncak Pua Janggo. Namun, pada saat mendaki sandal jepit yang dipakainya putus.
Nilai A (Sangat Baik) <ul style="list-style-type: none"> - Tepat dalam pengumpulan - Gambar : Bagus - Cerita : Menarik 	



Gambar 31. “Jalan-jalan ke Bira”
Sumber: Karya Fitrah Maulidiah Zaim. Kelas B.

Tabel 18. Konsep komik “Jalan-jalan ke Bira”

Nama	Fitrah Maulidiah Zaim
Judul Komik	“Jalan-jalan ke Bira”
Pembagaan adegan dalam panel (nomor panel, keterangan gambar, atau keterangan panel)	<ul style="list-style-type: none"> - Komik ini terdiri dari sampul dan 10 panel. - Karakter tokoh diperankan oleh seorang laki-laki dan seorang wanita.
Keadaan yang ingin digambar	Seorang laki-laki dan seorang wanita yang berjalan-jalan ke pantai Bira, dermaga, dan puncak Puang Janggo.
Nilai A (Sangat Baik) <ul style="list-style-type: none"> - Tepat dalam pengumpulan - Gambar : Sangat bagus - Cerita : Menarik 	



Gambar 32. “Bira Mesti dikenang”
Sumber: Karya Afifah. Kelas B.

Tabel 19. Konsep komik “Bira Mesti Dikenang”

Nama	Afifah
Judul Komik	“Bira Mesti Dikenang”
Pembagaan adegan dalam panel (nomor panel, keterangan gambar, atau keterangan panel)	<ul style="list-style-type: none"> - Komik ini terdiri dari sampul dan 10 panel. - Karakter tokoh diperankan oleh 2 orang wanita, dan 1 orang laki-laki.
Keadaan yang ingin digambar	Tentang mahasiswa yang melakukan ekspedisi di Bira, di sana mereka berjalan-jalan di pantai dan berfoto sebagai kenang-kenangan saat pulang nanti, mereka juga melihat seorang kakak yang sedang menggambar pantai Bira.
Nilai B (Baik) <ul style="list-style-type: none"> - Tepat dalam pengumpulan - Gambar : Bagus - Cerita : Cukup menarik 	

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Berkarya Komik

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi

Visual dalam berkarya komik, adalah:

- 1) Memiliki minat yang kuat.
- 2) Memiliki keterampilan yang mendukung.
- 3) Mengikuti proses perkuliahan.
- 4) Belajar tahap-tahap menggambar komik, dalam hal ini komik (realis).
- 5) Mengerjakan tugas mata kuliah komik tersebut.
- 6) Mengikuti ujian Mid komik relalis mata kuliah komik.

b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi

Visual dalam berkarya komik, adalah:

- 1) Kurangnya minat belajar.
- 2) Keterampilan mahasiswa yang kurang dilatih.
- 3) Tidak mengikuti proses perkuliahan.
- 4) Tidak mengetahui tahap-tahap menggambar komik, dalam hal ini komik (realis).
- 5) Jarang atau tidak mengumpulkan tugas mata kuliah komik tersebut.
- 6) Tidak mengikuti ujian Mid komik reals mata kuliah kumik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Sebagai kesimpulan hasil dari nilai yang telah dibahas pada Hasil Penelitian dua kelas ini adalah, sebagai berikut:

1. Kemampuan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Berkarya Komik

a. Data dari Kelas A

Dari 29 orang mahasiswa DKV Semester IV Angkatan 2015 untuk kelas A, 3 orang diantaranya tidak mengikuti ujian komik realis sehingga dikeluarkan dari populasi dan sampel penelitian ini. Dengan demikian populasi dan sampel untuk keperluan penelitian ini hanya 26 orang yang mengikuti Mata Kuliah Komik. Terdapat sebanyak 6 orang (23,08%) memperoleh nilai (A) kategori (sangat baik) dengan rentang nilai (90-100), 7 orang (26,92%) yang memperoleh nilai (B) kategori (baik) dengan rentang nilai (75-89), 9 orang (34,61%) yang memperoleh nilai (C) kategori (cukup) dengan rentang nilai (60-74), dan 4 orang (15,39%) yang memperoleh nilai E kategori (sangat kurang) dengan rentang nilai (<50).

Kategori, (Sangat Baik + Baik) = $23,08\% + 26,92\% = 50\% : 2 = 25\%$

Kategori, (Cukup + Sangat Kurang) = $34,61\% + 15,39\% = 50\% : 2 = 25\%$

Jadi, kategori (baik) = 25% dan (cukup) = 25% itulah hasil akhir yang diperoleh mahasiswa DKV angkatan 2015 pada kelas A dalam Mata Kuliah Komik.

b. Data dari Kelas B

Dari 25 orang mahasiswa DKV Semester IV Angkatan 2015 untuk kelas B, 9 orang diantaranya tidak mengikuti ujian komik realis sehingga dikeluarkan dari populasi dan sampel penelitian ini. Dengan demikian populasi dan sampel penelitian untuk keperluan penelitian ini hanya 16 orang yang mengikuti Mata Kuliah Komik. Terdapat sebanyak 4 orang (25%) yang memperoleh nilai (A) kategori (sangat baik) dengan rentang nilai (90-100), 4 orang (25%) yang memperoleh nilai (B) kategori (baik) dengan rentang nilai (75-89), 6 orang (37,5%) yang memperoleh nilai (C) kategori (cukup) dengan rentang nilai (60-74), 2 orang (12,5%) yang memperoleh nilai (E) kategori (sangat kurang) dengan rentang nilai (<50).

Kategori, (Sangat Baik + Baik) = $25\% + 25\% = 50\% : 2 = 25\%$

Kategori, (Cukup + Sangat Kurang) = $37,5\% + 12,5\% = 50\% : 2 = 25\%$

Jadi, kategori (baik) = 25% dan (cukup) = 25% itulah hasil akhir yang diperoleh mahasiswa DKV angkatan 2015 pada kelas B dalam Mata Kuliah Komik.

Dari Kelas A, kategori (baik) = 25% dan (cukup) = 25% dan Kelas B, kategori (baik) = 25% dan (cukup) = 25% jika digabungkan kategori (baik) dari Kelas A dan Kelas B maka ada (50%) dengan kategori (baik) dan (50%) dengan kategori (cukup). Dengan demikian kemampuan mahasiswa DKV Semester IV Angkatan 2015 dalam berkarya komik berbanding yaitu dengan (50% : 50%).

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Berkarya Komik

Dalam hal ini, ada beberapa gambar yang masih kurang bagus untuk dikategorikan sebagai komik realis, beberapa gambar lebih banyak mengarah pada komik kartun dengan proporsi bentuk tubuh atau bahkan wajahnya, *backgroundnya* pun masih mengarah pada komik kartun. Contohnya dapat dilihat pada Gambar 24 (halaman 50), Gambar 27 (halaman 54), Gambar 37 (halaman 71), Gambar 38 (halaman 72), Gambar 49 (halaman 92), dan ada beberapa gambar lagi. Sedangkan gambar yang bisa dikelompokkan sebagai komik realis diantaranya dapat dilihat pada Gambar 22 (halaman 46), Gambar 23 (halaman 48), Gambar 34 (halaman 65), Gambar 35 (halaman 67), Gambar 40 (halaman 75), Gambar 41 (halaman 77), dan Gambar 43 (halaman 81).

Pada Komik realis ini, para mahasiswa awalnya diajari tahap-tahap menggambar komik, Sudah ada beberapa gambar yang cukup layak dikategorikan sebagai komik realis. Namun ada pula beberapa gambar yang masih kurang bagus, beberapa gambar lebih banyak mengarah pada komik kartun dengan proporsi bentuk tubuh atau bahkan wajahnya, *backgroundnya* pun masih mengarah pada komik kartun. Hal ini yang menjadi kurangnya kemampuan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain dalam berkarya komik realis, terlebih lagi mahasiswa yang jarang menghadiri mata kuliah Komik tersebut, yang menyebabkan keterlambatan mahasiswa itu sendiri dalam menerima materi beserta latihan praktik dalam perkuliahan. Proses pengajaran yang begitu sangat penting

dalam menyelesaikan tugas dan ujian komik merupakan kunci utama dalam menambah pengetahuan dan mengasah kemampuan agar karya-karya yang dihasilkan berkualitas dan punya nilai estetik yang tinggi. dan sebaiknya ada buku pegangan tentang tahap-tahap menggambar komik, yang bisa menjadi pegangan para mahasiswa dalam mata kuliah komik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian kemampuan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya Komik

1. Kemampuan mahasiswa DKV Semester IV Angkatan 2015 dalam berkarya komik berbanding yaitu dengan (50% : 50%). Kategori (baik) (50%) dan kategori (cukup) (50%).
2. Selama penelitian ini, hal yang dapat diamati peneliti mulai dari tahap observasi awal dalam kelas, pemberian tes, pemeriksaan ujian karya komik realis, hingga pada pemberian nilai. Dalam mata kuliah komik ini, terdiri dari 2 pengajaran yaitu komik realis dan kamik kartun. Peneliti yang memilih meneliti komik realis, dan menjadi pendamping saat memberikan tes dari dosen mata kuliah bersangkutan. Para mahasiswa awalnya diajari tahap-tahap menggambar komik, Sudah ada beberapa gambar yang cukup layak dikategorikan sebagai komik realis. Namun ada pula beberapa gambar yang masih kurang bagus, beberapa gambar lebih banyak mengarah pada komik kartun dengan proporsi bentuk tubuh atau bahkan wajahnya, *backgroundnya* pun masih mengarah pada komik kartun. Hal ini yang menjadi kurangnya kemampuan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain dalam berkarya komik realis, terlebih lagi

mahasiswa yang jarang menghadiri mata kuliah Komik tersebut, yang menyebabkan keterlambatan mahasiswa itu sendiri dalam menerima materi beserta latihan praktik dalam perkuliahan. Proses pengajaran yang begitu sangat penting dalam menyelesaikan tugas dan ujian komik merupakan kunci utama dalam menambah pengetahuan dan mengasah kemampuan agar karya-karya yang dihasilkan berkualitas dan punya nilai estetik yang tinggi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa. Sebaiknya mengikuti proses dan langkah-langkah atau cara menggambar komik realis yang telah diajarkan dosen mata kuliah, rajin menghadiri perkuliahan, jika ada hal yang tidak dimengerti alangkah bagusnya jika dipertanyakan kepada yang lebih tahu.
2. Bagi Dosen Pengajar. Sebaiknya ada buku pegangan tentang tahap-tahap menggambar komik, yang mana buku tersebut bisa menjadi pegangan mahasiswa dalam mata kuliah komik ini.

DAFTAR PUSTAKA

- _____, *Panduan Universitas Negeri Makassar 2013-2014*. 2013. Makassar. Badan Penerbit UNM.
- _____, *Pengertian Kualitatif dan Kuantitatif*. (online).
<http://www.Pengertian-Kualitatif-dan-Kuantitatif>
- _____, *Panduan Universitas Negeri Makassar*. (online).
www.unm.ac.id
- Adi, Charis., Dkk. 2015. *Pengertian Komik, Ciri-ciri Komik, Jenis-jenis Komik*. (online).
<http://www.pengertiankomik-ciricirikomik-jenis-jeniskomik.htm>
Di akses. (Jumat, 25-09-2015, 06:02 WIB).
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG Kepustakaan Populer Gramedia.
- Francis D.K. Ching. 2002. *Menggambar Sebuah Proses Kreatif*. Jakarta: Erlangga
- Hazim, Nur Kholit. 2004. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Terbit Terang.
- Iwan, Acep Saidi. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: ISACBOOK.
- M. Dahlan, Muhidin, dkk. 2012. *Almanak Seni Rupa Indonesia: Secara Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Iboekoe/Gelaran Almanak.
- M., Yabu. 2015. *Hand Out, Metodologi Penelitian*. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi, Esensi–Sang Ilustrator–Lintasan–Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suanda, Endo. 2007. *Mendadak Komik*. Yogyakarta: LIP Lembaga Indonesia Prancis.
- Sudjoko. 2000. *Pengantar Seni Rupa*. Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, ITB.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulistiawati, Erna. 2012. *Sejarah Komik Dunia*. (online).
<http://www.sejarahkomikindonesia.htm>
Di akses. (Kamis, 01-11-2012, 09:57 WITA).

Sukaryono, Eddi. 1989. *Seni Rupa, untuk SMP Kelas 1*. Surakarta: WIDYA DUTA.

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.

LAMPIRAN

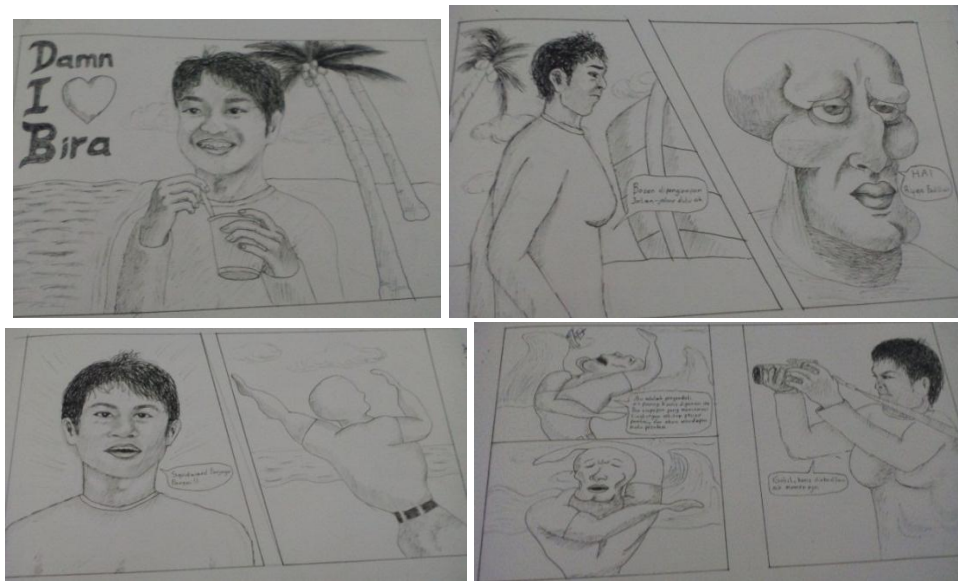
Dokumentasi Kemampuan Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Berkarya Komik.



Gambar 33. "Petualangan ke Bira"
Sumber: Karya Nihlah Rusydiana. Kelas A



Gambar 34. “Ceritaku di Bira”
Sumber: Karya Nurhikma Rustang. Kelas A.



Gambar 35. "Damn I Love Bira"
Sumber: Karya Andi Ahmad Patak. Kelas A.



Gambar 36. "a Promise in Bira"
Sumber: Karya Jamaluddin. Kelas A.



Gambar 37. "Kesedihan di Bira"

Sumber: Karya Pierre Caecar Assyurah Tendeau. Kelas A.



Gambar 38. "Indahnya Pemandangan *Sunrise* Bira"
Sumber: Karya Zulfah Nur. Kelas A.



Gambar 39. "Happy Bira Beach"
 Sumber: Karya Nurul Afifah Aisyah. Kelas A.



Gambar 40. “DKV *go to Bira*”
Sumber Karya Bilyan Putra Sari. Kelas A.

Sumber: Karya La Ode Rizaldin Keton Saputra. Kelas A.



Gambar 42. "Pantai Bira"
Sumber: Karya Nirmala Bakri. Kelas A.



Gambar 43. “Trip to Pantai Bira”
Sumber: Karya Haerinah Haeruddin. Kelas A.



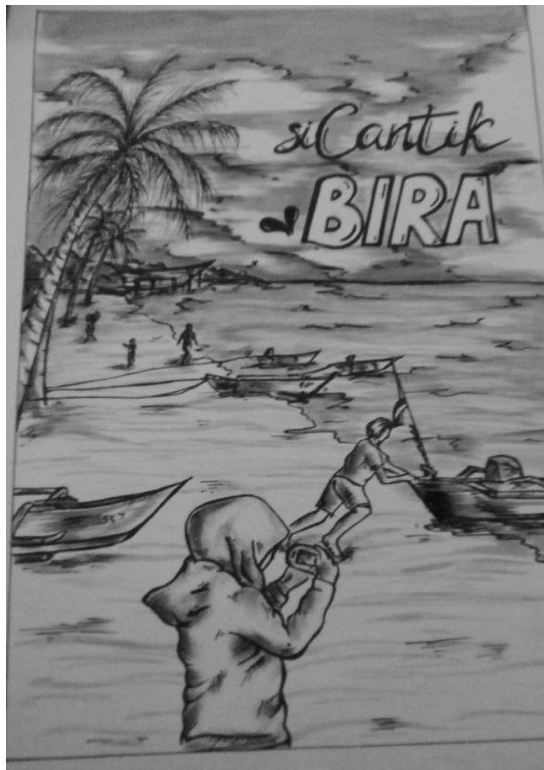
Gambar 44. “Memory di Bira, Panrang Luhu Beach”
Sumber Karya A. Aulia Khaerunnisa Anas. Kelas A.



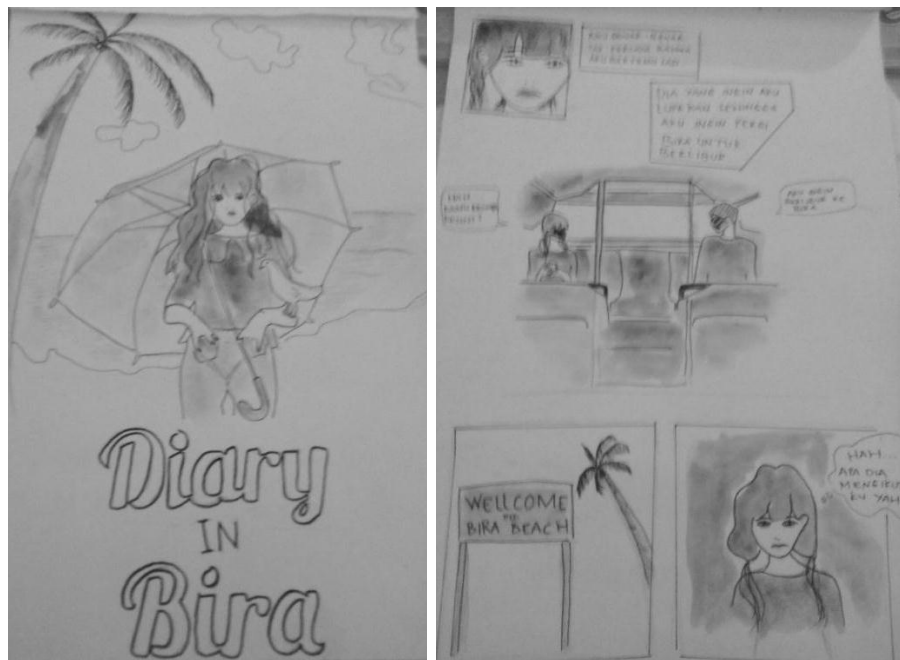
Gambar 45. "Pantai Bira"
Sumber: Karya Nurul Hikmah Lukman. Kelas A.



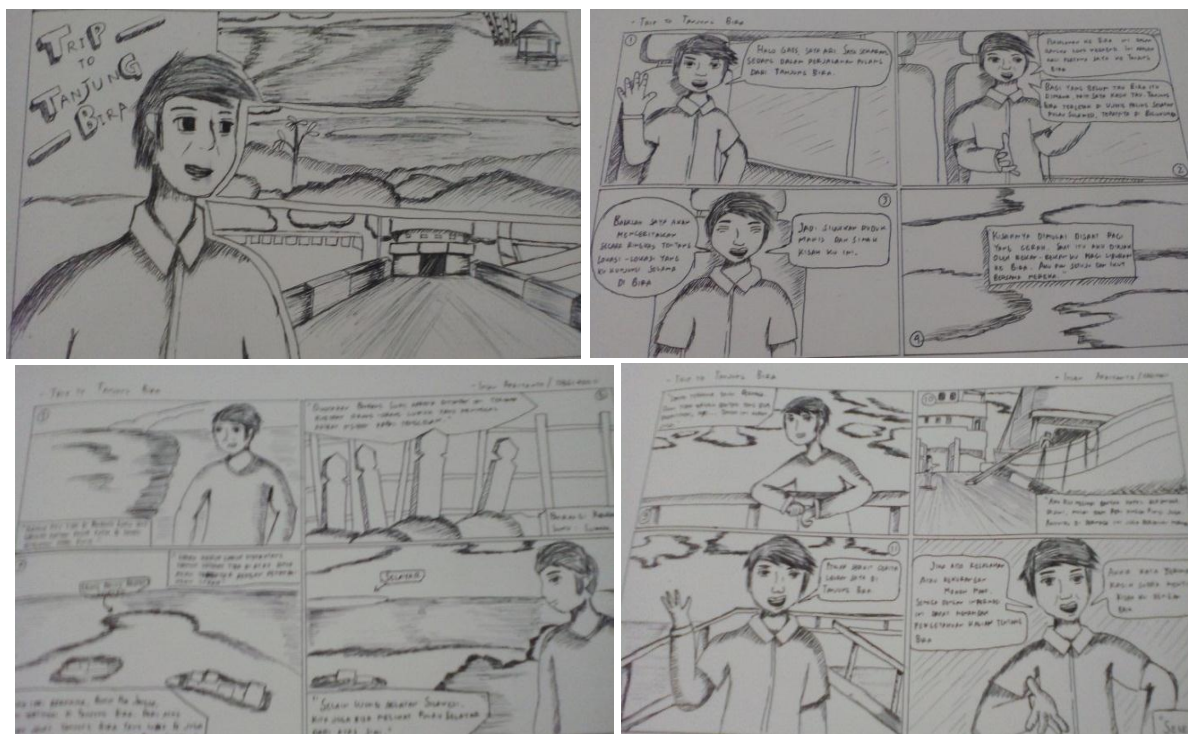
Gambar 46. “*Bira Love Story*”
Sumber: Karya Basmah Syadza Aras. Kelas A.



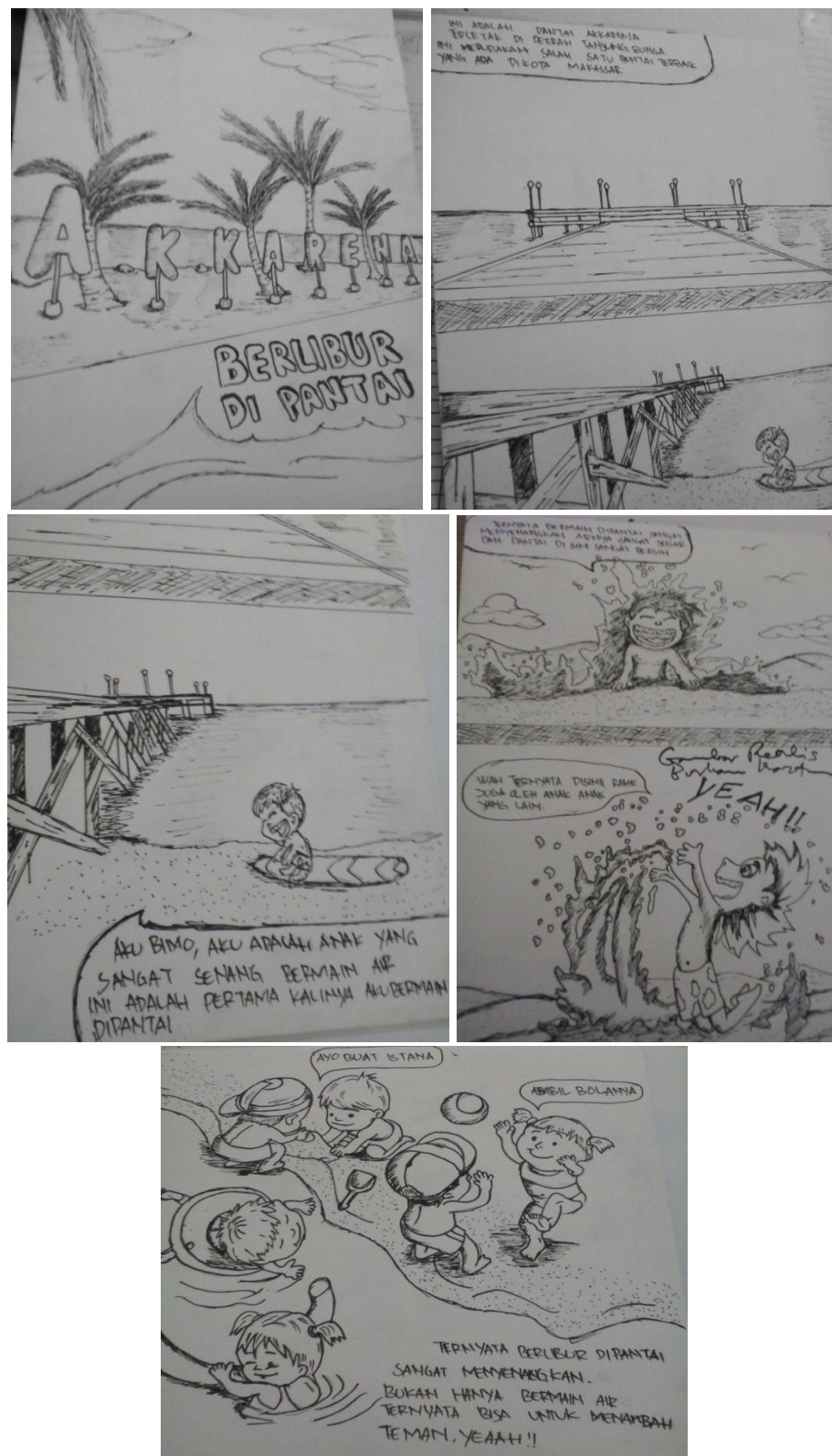
Gambar 47. “Si Cantik Bira”
Sumber: Karya Fetia Safitri. Kelas A.



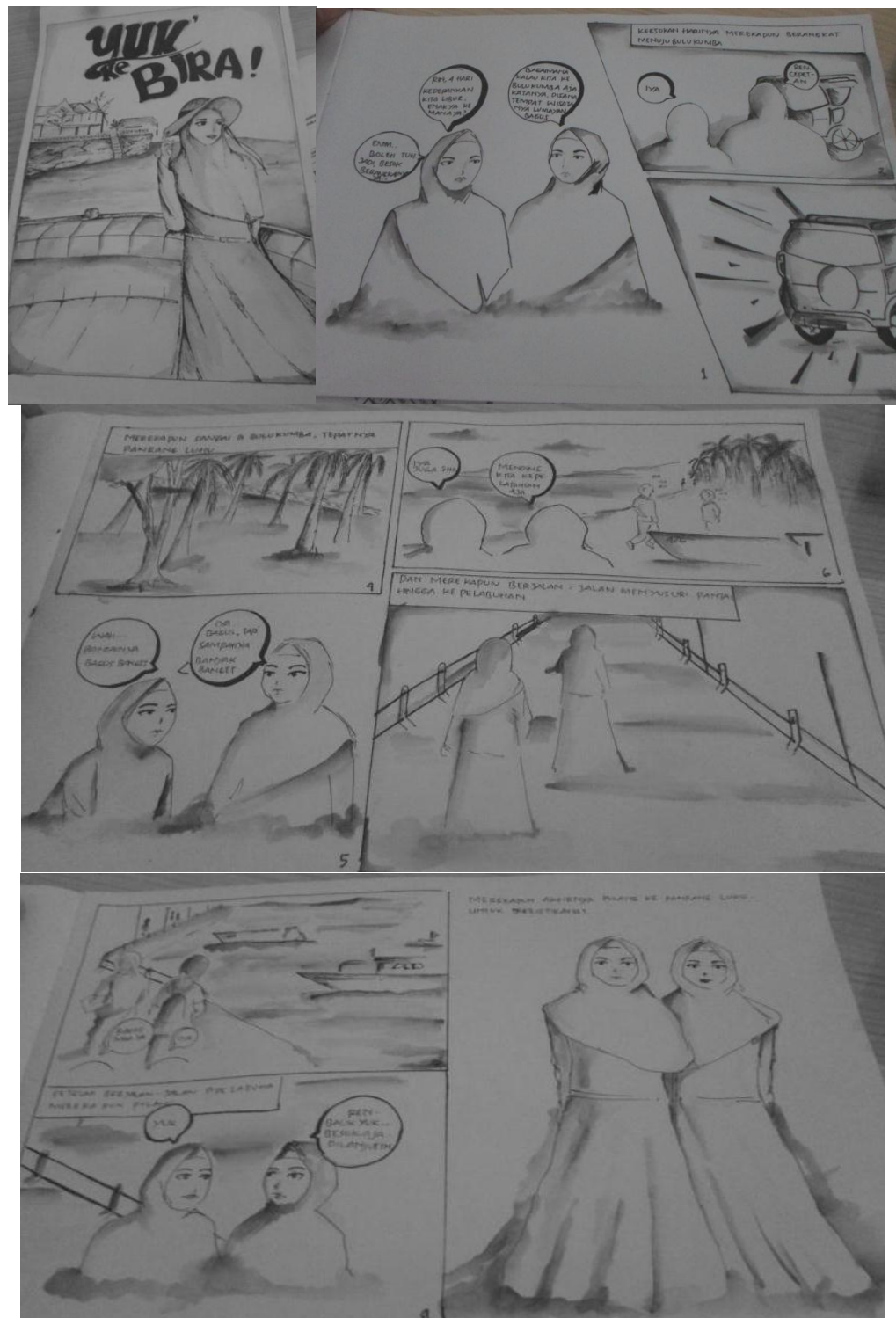
Gambar 48. “Diary in Bira”
Sumber: Karya Nur Agni Alawiah. Kelas A.



Gambar 49. “Trip to Tanjung Bira”
Sumber: Karya M. Ihsan Apriyanto Ilham. Kelas A.



Gambar 50. “Berlibur di Pantai”
Sumber: Karya Baso Resky Fajriansyah. Kelas A.



Gambar 51. “Yuk ke Bira”
Sumber: Karya Andi Mildawati. Kelas B.



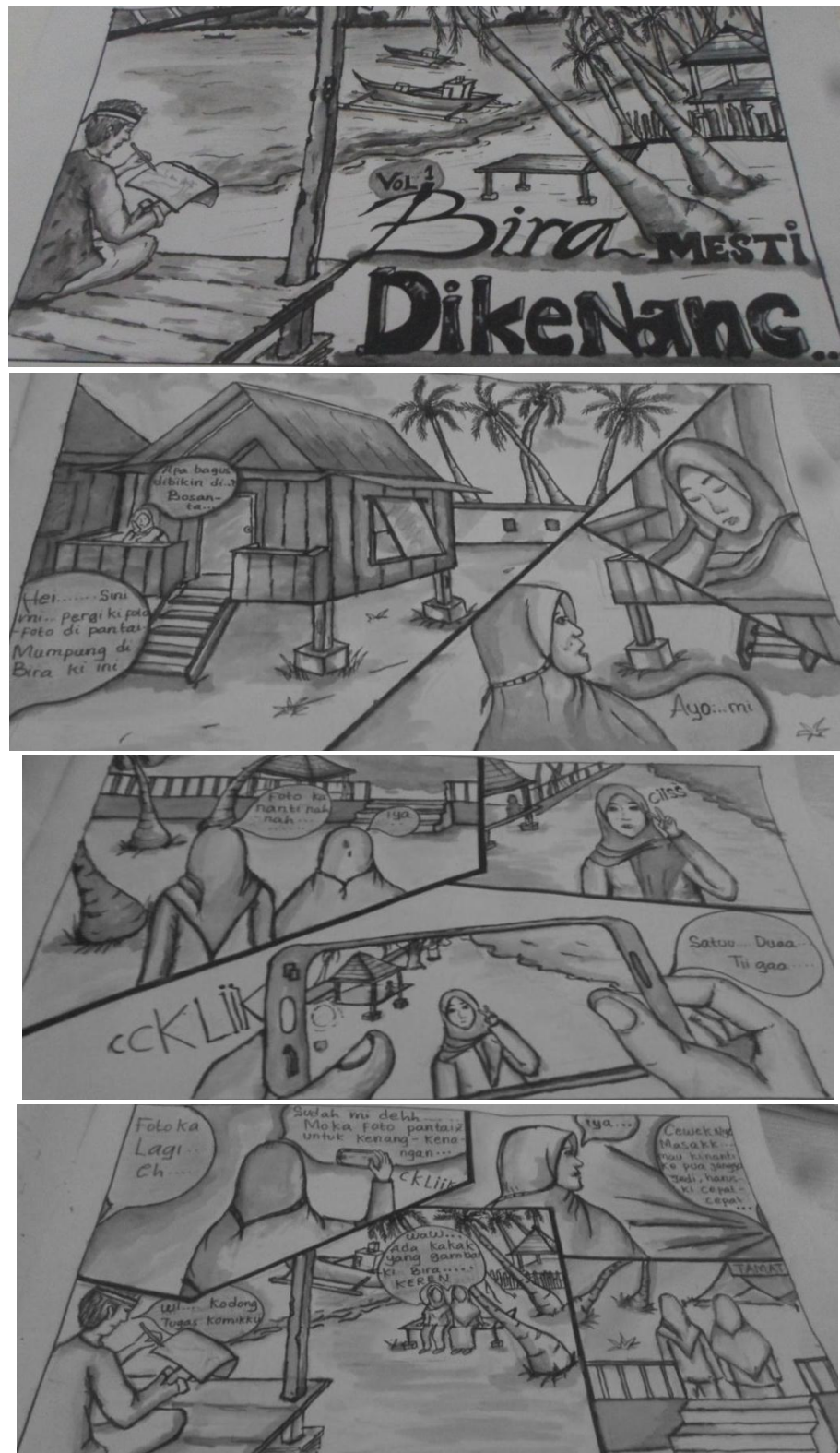
Gambar 52. “Puncak Pua Janggo”
Sumber: Karya Israil. Kelas B.



Gambar 53. "Jalan-jalan ke Bulukumba Bira"
 Sumber: Karya dari Syarifah F. Setia Niode. Kelas B.



Gambar 54. “Jalan-jalan ke Bira”
Sumber: Karya Fitrah Maulidiah Zaim. Kelas B.



Gambar 55. “Bira Mesti dikenang”
Sumber: Karya Afifah. Kelas B.



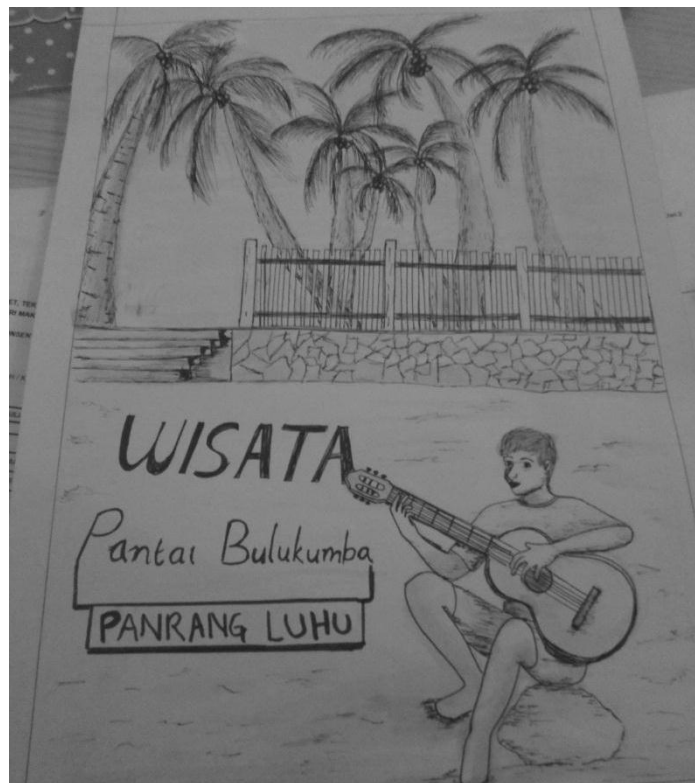
Gambar 56. "Sampah di Panrang Luhu"
Sumber: Karya Wahida Nur Fadhillah. Kelas B.



Gambar 57. “Liburan dimusim Hujan Kurang Bersahabat”
Sumber: Karya Yustandi. Kelas B.



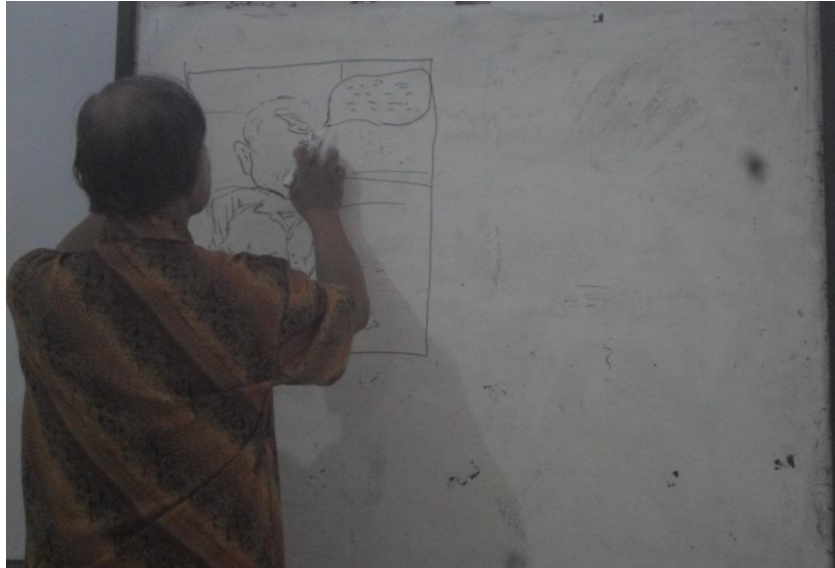
Gambar 58. “Gerbang Pulau Samalona Jadi Saksi”
Sumber: Karya Ismail Ibrahim. Kelas B.



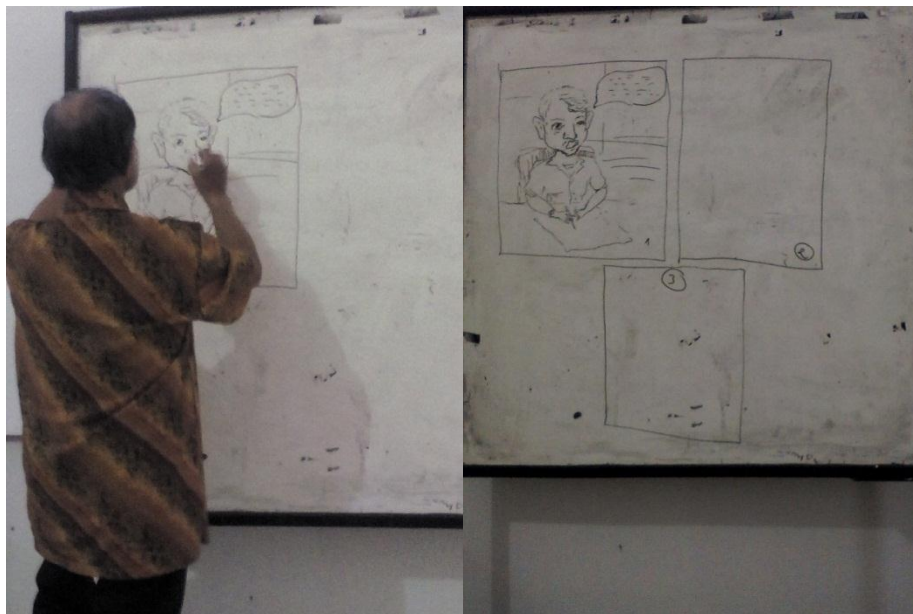
Gambar 59. “Wisata Pantai Bulukumba Panrang LuhU”
Sumber: Karya Rihla Nurzani Rasyid. Kelas B.



Gambar 60. “Pua’ Janggo”
Sumber: Karya Askhabul Kahfi Fathoni. Kelas B.



Gambar 61. Pemberian Materi Pembelajaran Mata Kuliah Komik oleh dosen pengajar
Drs. Benny Subiantoro, M.Sn.
Sumber: Dokumentasi Hasnawati J. 2017



Gambar 62. Pemberian Materi Pembelajaran Mata Kuliah Komik
Sumber: Dokumentasi Hasnawati J. 2017



Gambar 63. Pemeriksaan Ujian Komik Realis
Sumber: Dokumentasi Hasnawati J. 2017



Gambar 64. Proses Belajar Mengajar Mata Kuliah Komik
Sumber: Dokumentasi Hasnawati J. 2017



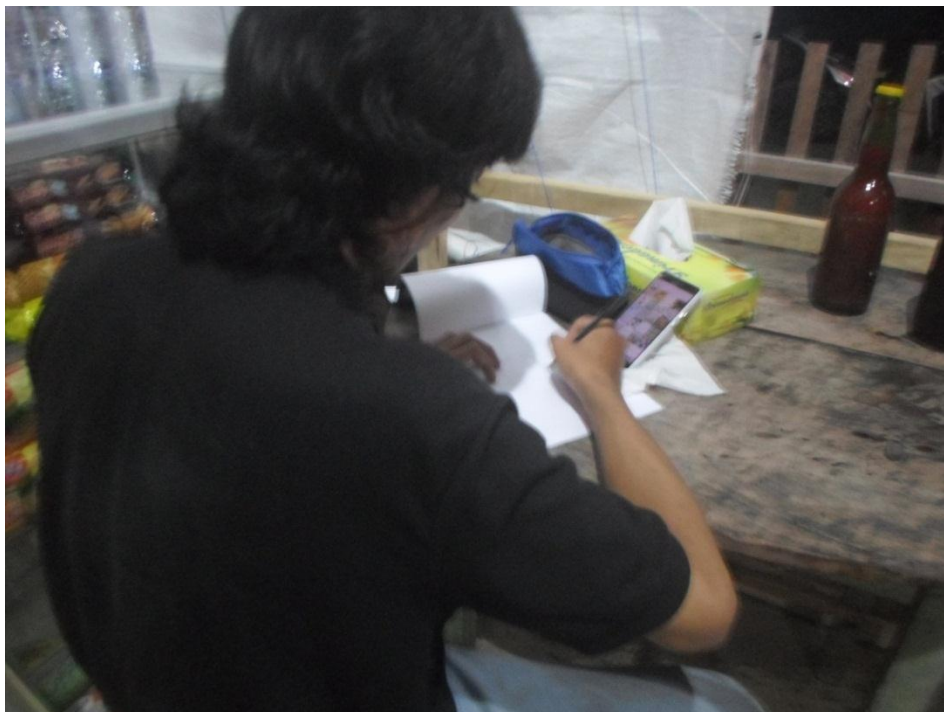
Gambar 65. Hari ke 2 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira
Sumber: Dokumentasi Hasnawati J. 2017



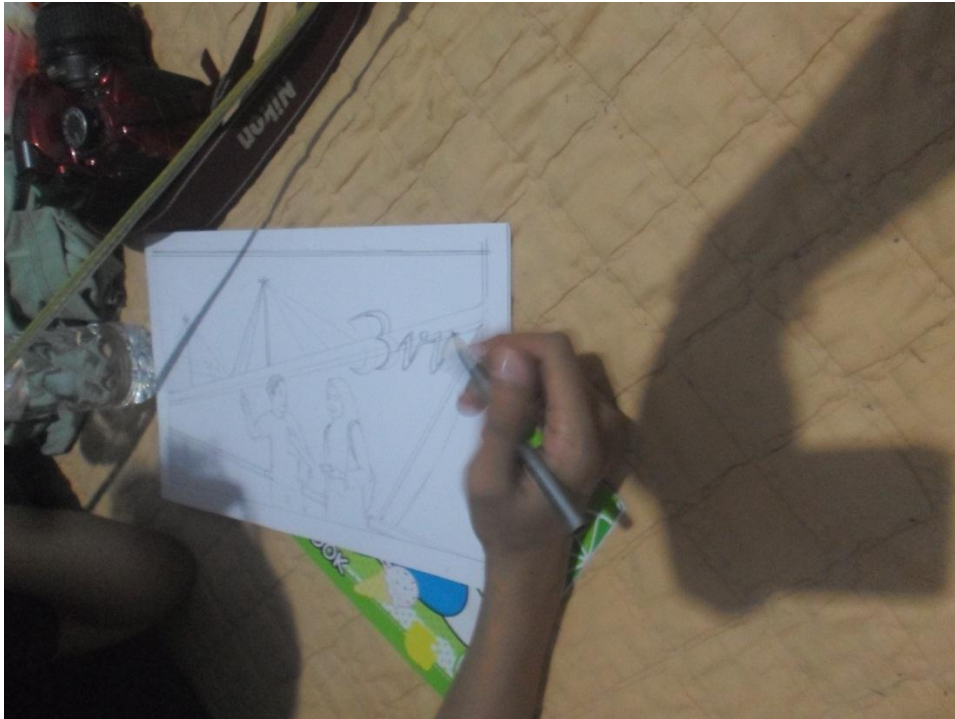
Gambar 66. Hari ke 2 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira
Sumber: Dokumentasi Hasnawati J. 2017



Gambar 67. Hari ke 2 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira
Sumber: Dokumentasi Hasnawati J. 2017



Gambar 68. Hari ke 2 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira
Sumber: Dokumentasi Hasnawati J. 2017



Gambar 69. Hari ke 2 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira
Sumber: Dokumentasi Hasnawati J. 2017



Gambar 70. Hari ke 3 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira
Sumber: Dokumentasi Hasnawati J. 2017



Gambar 71. Hari ke 3 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira
Sumber: Dokumentasi Hasnawati J. 2017



Gambar 72. Hari ke 3 Aktivitas menggambar Komik Realis tema Bira
Sumber: Dokumentasi Hasnawati J. 2017



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor: 259/UN36.21.2/DL/2017

Makassar, 16 Februari 2017

Lamp. : -

Hal : Permohonan Pembimbing /
Konsultan Skripsi

Yth. : 1. Drs. Benny Subianto, M.Sn.
2. Drs. Yabu M., M.Sn.
di Makassar.

Dengan hormat,

Kami mengharapkan kesediaan Saudara kiranya berkenan menjadi pembimbing /konsultan skripsi dari mahasiswa:

Nama : Hasnawati J.

Stambuk : 1381040001

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Judul Skripsi : Kemampuan Berkarya Mahasiswa Semester IV Angkatan 2015 Program Studi
Desain Komunikasi Visual Dalam Mata Kuliah Komik di Fakultas Seni dan
Desain Universitas Negeri Makassar.

Atas kesediaan Saudara, kami ucapkan terima kasih.

Ketua Program Studi,

Prof. Dr. Abd. Aziz Ahmad, M.Pd.
NIP 19551231 198610 1 001

Tanda tangan

1. Drs. Benny Subianto, M.Sn.

2. Drs. Yabu M., M.Sn.

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 1956/UN36.21.2/TU/2017
 Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Draf Skripsi/Laporan Hasil Penelitian
 Hal : Undangan Seminar Hasil/Konsultasi

Yth.:

1. Drs. Benni Sobiantoro, M.Sn. (Pembimbing I)
2. Drs. Yabu M., M.Sn. (Pembimbing II)
3. Prof.Dr.Abd.Aziz Ahmad, M.Pd (Reader)
 di Makassar

Disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka Seminar Hasil Penelitian Skripsi Mahasiswa a.n Hasnawati J NIM 1381040001 yang akan berlangsung pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 24 Oktober 2017
 Waktu : 13.00 wita
 Tempat : Ruang Rapat FSD UNM (Gedung DI Lantai II)

Maka kami mengharapkan kehadiran Bapak untuk menghadiri seminar tersebut guna memberikan masukan sebelum skripsi mahasiswa yang bersangkutan diujikan.

Judul Skripsi :

“ Kemampuan Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Berkarya Komik.”

Demikian surat tugas ini disampaikan untuk dilaksanakan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak diucapkan terima kasih.

Makassar, 18 Oktober 2017

Ketua Program Studi,

Prof. Dr.Abd. Aziz Ahmad, M.Pd.
 NIP 19551231 198610 1 001





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 2201/UN36.21/PP/2017 24 November 2017
 Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Skripsi
 Perihal : Ujian Sarjana Lengkap (skripsi)
 Yth. : 1. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
 2. Prof. Dr. H.Abd. Aziz Ahmad, M.Pd.
 3. Drs. Benny Subianto, M.Sn.
 4. Drs. Yabu M., M.Sn.
 5. Prof. Dr. H.Abd. Aziz Ahmad, M.Pd.
 6. Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.
 di Makassar.

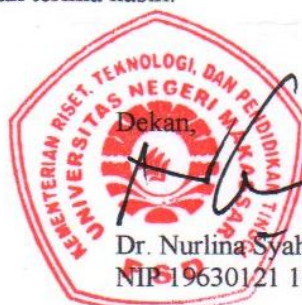
Dengan hormat, kami mengundang Saudara untuk menguji Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

No	Nama Mahasiswa / NIM	Panitia Ujian
1.	Hasnawati J. /1381040001	1. Ketua Panitia : Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
		2. Sekretaris : Prof.Dr.H.Abd. Aziz Ahmad, M.Pd.
		3. Pembimbing I : Drs. Benny Subianto, M.Sn.
		4. Pembimbing II : Drs. Yabu M., M.Sn.
		5. Penguji I : Prof.Dr.H.Abd. Aziz Ahmad, M.Pd.
		6. Penguji II : Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.

Yang akan dilaksanakan Insya Allah :

Hari / tanggal : Kamis, 20 November 2017
 Waktu : 10.00 Wita
 Tempat : Ruang Dosen FSD UNM Gedung DI Lt. II
 Judul : Kemampuan Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual
 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Berkarya
 Komik.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara diucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
 NIP.19630121 198903 2 001

RIWAYAT HIDUP



HASNAWATI J., lahir di Segeri Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, pada tanggal 29 Juni 1995. Anak terakhir dari empat bersaudara dari pasangan Junudi (almarhum) dan Sulaeha. Prestasi yang pernah diraih antara lain:

1. Juara 1 lomba karikatur dalam memperingati Hari Sumpah Pemuda SMA Negeri 1 Segeri.
2. Pernah mengikuti lomba Karya Tulis Ilmiah Remaja Tingkat Nasional yang dilaksanakan oleh LIPI bekerja sama dengan COREMAP Tahun 2011.
3. Juara 2 lomba Karya Tulis Ilmiah Tingkat SUL-SEL, yang dilaksanakan oleh UTM (Universiti Teknologi Malaysia) bekerja sama dengan UNM (Universitas Negeri Makassar).
4. Sebagai salah satu peserta (Forum Pelajar Indonesia) FOR ke-4 yang mewakili Provinsi Sul-Sel dalam (Indonesia Student Youth Forum) ISYF Jakarta 3-9 Juli 2012. Tingkat Nasional seluruh Provinsi Indonesia.

Memulai pendidikan pada tahun 2001 di SD Negeri 4 Segeri. Pada tahun 2007 melanjutkan pendidikan di MTS DDI-AD Segeri, kemudian pada tahun 2010 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Segeri. Setelah itu memulai perguruan tinggi tahun 2013 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar melalui jalur undangan (SNMPTN), sampai dengan penulisan skripsi ini peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar (UNM) 2017.